Tot.384

《星球大战 战斗前线》香港宣传活动现场直击！

# 游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

**176页 攻略特刊**
冬季强作阵容
全面网罗

特稿

**废土制造者**
**辐射4 七年开发史**
**三起三落？**
**劳拉的探索之旅**

攻略透解

**COD**
黑色行动Ⅲ
**索菲的工作室**
不可思议之书的炼金术士
**星球大战**
战斗前线

强作袭来

# 辐射4
# 古墓丽影 崛起

读游戏

**格林伍德见闻录**
热情传说 深入剖析（下）

特别企划

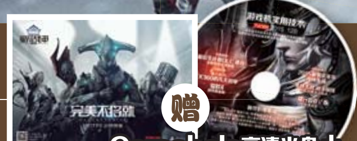
**百魅夜行**
解读《夜游》中的
民俗设定

2015.12B 定价：RMB 22.00
ISSN 1008-0600
24>
9 771008 060006

Gamehalo

热血最强 最后生还者DLC 遗弃 全程邪道全球最速
特别收录 辐射4 游戏黄金眼

最上游25 X360的九大创举
2015暴雪嘉年华 现场集锦
星球大战 战斗前线 DICE发言人采访
横行霸道Ⅴ版天线宝宝



赠 Gamehalo高清光盘＋
星际战甲精美海报



QQ交流群：11579083
5花八门
www.i5h8m.com
UCG
电脑报
三联生活周刊
体坛周刊
英语沙龙
漫画世界
意林

※请从右至左阅读

# 神谷英树の忧郁





TV GAME半月刊

2015.12B

总第 384 期

COVER STAFF

封面用图：古墓丽影 崛起

封面设计：anubis

©Square Enix Ltd.




苍蓝革命的女武神







古墓丽影 崛起




辐射4

# CONTENTS


## 新闻资讯 NEWS & CONTENTS

2 游戏情报站

新闻专题

6 星球大战 战斗前线 香港发布会现场直击

8 黄金眼

前线狙击

14 幻影异闻录#FE

18 苍蓝革命的女武神

## 实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解

20 星球大战 战斗前线

32 索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士

48 COD 黑色行动Ⅲ

64 神圣王国

研究中心

70 光环5 守护者

82 软硬兼施SP

强作袭来

84 三起三落？劳拉的探索之旅

91 古墓丽影 崛起

112 废土制造者——《辐射4》七年开发史

117 辐射4

## 游戏文化 GAMES CULTURE

特别企划

139 百魅夜行——解读《夜游》中的民俗设定

146 游戏之最

读游戏

148 格林伍德见闻录

——《热情传说》深入剖析（下）

163 跨界星探

## 读编交流 EDITORS & GODS

166 读编往来

172 小编寄语

174 发售表


## 郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》,《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

## 投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以E-mail或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

www.YGTime.com 游戏时光

UCG官方合作网站

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：兰州祥云电子信息有限公司
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王 义
网络总监：王 梓
广告总监：刘 芳
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：黄曦帆
责编助理：司徒冠鸣

编委：冯 健
马晓帆
衣山川
江 浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2015年12月16日
定　　价：人民币22.00元

# 游戏情报站
GAME NEWS STATION



## 本期大事记
DIGEST

- **11.12** XOne 开始更新全新的 NXOE（New Xbox One Experience）系统
- **11.13** 任天堂召开最新一次直面会
- **11.18**《无夜国度》确认将发售中文版
- **11.21** PS4 将加入 PS2 模拟功能
- **11.22**《PES 2016》将免费更新欧洲杯模式
- **11.24**《血源诅咒 老猎人》开始配信
- **11.25** 2015 年家庭游戏开发者大会正式开幕
- **11.25** 国行 PS4+XOne 用户超过 50 万
- **11.25** PS4 全球销量突破 3020 万台

## TOPIC 3000万台！PS4普及速度超越PS2

11 月 25 日，索尼电脑娱乐（SCE）正式宣布，PS4 的全球销量已经突破了 3020 万台。这一成绩使 PS4 成为了 PS 系列主机中普及速度最快的一台。曾经被认为不可被超越的 PS2 达到这个数字所用的时间比 PS4 还要多两个月。

对此 SCE 总裁兼 CEO 安德鲁・豪斯表示，“很高兴可以得到全球家用机玩家们的支持，让 PS4 自两年前起成为了家用游戏机的最佳选择。我们将继续致力把精彩的游戏及娱乐服务带给全球用户。同时非常感谢我们的合作伙伴，让 PS4 继续保持着游戏与互动娱乐领先平台的地位。”

而关于 PS4 在次世代主机大战中的两个对手，Xbox One 自去年 11 月出货突破 1000 万台后便没有再正式公开过销量的数字，而 Wii U 则于今年 9 月正式突破了 1000 万台。



## TOPIC 形势大好！国行家用机用户已超50万

11 月 25 日在上海国际会议中心举办的“2015 家庭游戏开发者大会”上，将两款国行主机引入中国的东方明珠新媒体股份有限公司总裁凌钢在发言中透露了现在国行主机用户的人数。两款主机的注册用户合计已经超过了 50 万，这个数字与 6 月底公布的 20 多万相比已经翻了一倍，并且预计明年将再翻一倍，超过 100 万。

游戏方面则已经上线了超过 50 款，并且预计明年上线游戏数会超过 100 款，从而实现“双百”的目标。

然而目前国内家用机市场还远远说不上繁荣，但是随着国行游戏越来越快的审批速度，越来越多积极推出中文版的国外厂商，越来越多努力开发国产游戏的国内团队以及越来越多愿意为正版游戏买单的国内玩家，相信国行主机一定会有一个光明的未来。






# GAME《PES 2016》将免费更新独占的欧洲杯模式

尽管《职业进化足球 2016》在画面和手感上的表现都非常优秀，但是 Konami 在本作的球员名单更新上让大多数玩家感到非常恼火，本作发售于 9 月 15 日，然而许多 7、8 月份已经完成的转会在游戏中都没有得到体现。甚至经过了游戏在 10 月底的数据更新，部分球队的名单还是 6 月底赛季末的模样。

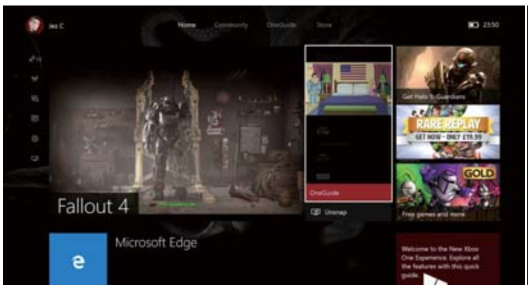
面对死忠们的愤怒和绝望，近日 Konami 表示自己知道错了，“这几个月对于 PES 的粉丝们来说挺艰难的，我们最近推送数据包的方式让我们失去了大家的信赖，没有能够给到玩家们想要的。PES 制作团队非常感谢玩家们的支持，希望能够让一切回到正轨。”他们在公告中如此说道。作为补偿他们将会免费向所有实况玩家更新一个由其独占的 2016 年欧洲杯扩展包。

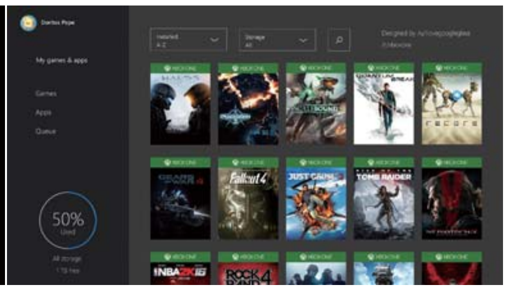





# EVENT Xbox One的“主机史上最大更新”

11 月 12 日，Xbox One 向用户们推送了 Xbox 首席营销官 Mike Nichols 口中的“可能是到目前为止的主机历史中最重大的一次更新。”在这次更新中。Xbox One 对交互界面进行了非常大的改变，同时正式开启了 Xbox One 对 XBox 360 游戏的向下兼容功能。对微软来说，Xbox One 开始支持 Windows 10 内核也是至关重要的一件大事。简单来说，本次更新后 Xbox One 界面的菜单变得直观了不少，受益于内核和交互逻辑的改变响应速度变快了许多。向下兼容功更不必多说，值得一提的是如果已经购买的 Xbox 360 数字版游戏在本次的兼容列表中将会自动进入已购买列表，直接就可以下载，下完就可以直接玩。



# EVENT 流年不利 板垣伴信新工作室惹版权纠纷

历经曲折才得以发售的新作《恶魔三全音》口碑和销量都不佳，离开 Tecmo 后非常低调的板垣伴信已经非常郁闷了。而最近他又有了新麻烦，由他一手建立的英灵殿工作室（即《恶魔三全音》的开发商）陷入了一场商标纠纷。纠纷的对象是参与制作了美剧《行尸走肉》以及多部“《终结者》系列”电影的瓦尔哈拉影业。

瓦尔哈拉影业表示“英灵殿工作室的商标与他们过于相似，而瓦尔哈拉影业出品的电视剧和漫画等产品也和电子游戏有着密切关联，这可能会让消费者产生困惑。

目前，洛杉矶知识产权法律协会已受理此案，不久后就会召开正式听证会。

■左：瓦尔哈拉影业 右：英灵殿工作室







## 新闻短波 INFO

### 《辐射4》、《COD 黑色行动Ⅲ》同时大卖



根据各种已经发布的数据显示，11 月上旬发售的两款年度大作的强力候选 :《辐射 4》和《COD 黑色行动Ⅲ》的销量都非常可观。《COD 黑色行动Ⅲ》在三天内销售额达到了 5.5 亿美元，这个成绩今年没有任何一部游戏、电影和娱乐产品可以比肩。同时，本作的首日下载量为 PS4 史上的第一。

然而，《黑色行动Ⅲ》的 5.5 亿美元记录似乎几天后就已告破。预定份数居今年游戏之冠的《辐射 4》首日出货就达到 1200 万套，销售额达到了 7.5 亿美元。另外《辐射 4》的 Pip-Boy 版还打破了游戏史上限定版的最快销售记录。

### 复活！“《战场的女武神》系列”连续公布两款游戏




时隔三年没有发表新作的“《战场的女武神》系列”日前一口气公布了两款游戏。其一是初代的 PS4 重制版《战场的女武神 重制版》，本作将新增奖杯并且对应 DLC 内容，发售日为 2016 年 2 月 10 日。

另一款则是全新游戏《苍蓝革命的女武神》，本作则将于 2016 年冬季发售，试玩版将同捆于《战场的女武神 重制版》之中。

### 分析师：PS VR和Oculus都会成功

业界名嘴迈克尔 · 帕切特在一档脱口秀节目中表示，Oculus Rift 会成功是因为 FaceBook 的资金支持，而 PS VR 将成功则是因为 PS4 目前居于优势的装机量以及 PS VR 和 PS4 之间良好的适配。

# GAME 餐前小点 Atlus将制作8-bit风格《奥丁领域》











不久前，Atlus 发出一则官方推特，表示如果该推特转推超过一定次数就会制作一个 8-bit 风格《奥丁领域 利弗诗拉希尔》的页游出来。同时放出了一个网页，上面有 8-bit《奥丁领域 利弗诗拉希尔》的预告片以及其他相关目标，例如转推超过一定次数还会配信推特头像以及手机壁纸等等。目前转推次数已经成功超过制作 8-bit 版游戏的 28888 次。看来对这个风格的游戏有所期待的玩家还不在少数啊。

## 新闻短波 INFO

### 《变形金刚 毁灭战士》登陆国行在即?



在 11 月 25 日开始的 2015 家庭游戏开发者大会现场，简体中文版的《变形金刚 毁灭战士》没有一点点防备的出现在了 PS4 游戏的试玩区域内。鉴于本次大会的性质和已经完成的简体中文化，再加上变形金刚这个比较容易过审的题材，我们有十足的理由相信，本作的国行版本已经近在咫尺了。

不过，本作在这次大会上只出现了 PS4 的版本，所以 Xbox One 版的情况未知。游戏的实际审核进度和预计的引进时间也没有得到进一步的说明。

### SE新IP《祭品与雪之刹那》发售日确定

Square Enix 旗下的 RPG 新作《祭品与雪之刹那》日前确定了发售日与售价，本作将于 2016 年 2 月 18 日发售，PS4 和 PSV 双版本售价相同，都是 4800 日元。在日本亚马逊和 Square Enix 官方商店预订还可以获得 PS4/PSV 特制主题。值得一提的是，本作是由 Square Enix 旗下全新工作室东京 RPG 工厂（Tokyo RPG Factory）进行开发的。开发理念则为“要让玩家重温 RPG 黄金时代的游戏体验与感动”。




## 业界声音



“玩家说什么都听，还做什么游戏？”

对于针对《COD 黑色行动Ⅲ》的一些尖锐意见，Treyarch 的制作总监 David Vonderhaar 表示，每个人玩到游戏都会有自己的感受，有人觉得一些武器和能力过强，另一些人则不那么想。开发者不可能让每一个人都满意。我们会听取玩家们的意见，但是也会自己分辨是非，从专业的角度基于数据为游戏做出最佳的改动。如果做游戏的只听声音喊的最响的，那个游戏一定会完蛋，我绝对不会让这样的情况发生。

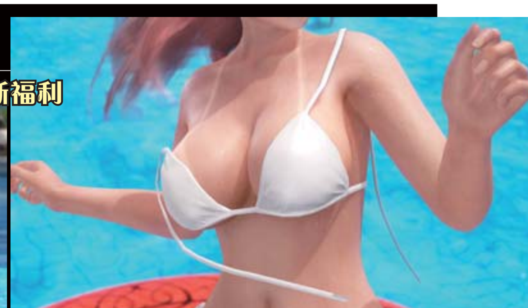
关于 David Vonderhaar，这位不愿向极端玩家妥协的制作人，他两年多前在《黑色行动Ⅱ》发售的时候，就遭到过极端玩家的死亡诅咒。

## 有图有真相 SCENE

### 《死或生 极限沙滩排球3》将有新福利

►本次的《死或生 极限沙滩排球3》会增加一个非常真实的系统，就是在激烈的对抗中，我们的球员的比赛球衣上的一部分，比如肩带可能会脱落，就像这样。







◄本职是忍者啊，格斗家等等的球员们，在水上跳跳格子，为什么就会掉到水里去了呢?

### 《拳皇ⅩⅣ》人物获“整形”?

►SNK被中国公司收购之后不久之后“《格斗之王》系列”就公布了新作，最近《拳皇ⅩⅣ》再次放出了新PV，八神同学至少还有发型在，那位黑头发的帅哥真是越看越认不出是谁了。



## 业界声音

“日式游戏可以重新崛起。”



在 2015 家庭游戏开发者大会上，三上真司接受了中国媒体的采访，面对日本游戏业已被欧美超越的问题，他表示，确实现在日式游戏在一些领域已经被欧美超越了，但是他相信，只要日本的游戏开发者们找回那些只有日本才有的东西，找回日式游戏的灵魂，那么日本游戏的辉煌还是会再次来临的。

## 业界声音

“任天堂一直都像一个独立工作室。”



NES（FC 在日本以外的名称）的首席设计师上村雅之认为，对于游戏业界来说，比起画面、音效和机能，理念和创意更为重要。技术会一直进步，技术的难关可以通过更多的人力来攻克。而创意和想法则无法替代。在这一点上任天堂一直就像一个优秀的独立游戏工作室，始终在用创意和想法找到新的快乐。

# 进击最前线

## 狂野夏威夷
Shakedown Hawaii

机种：PS4/PSV　类型：动作冒险
发行商：SCE　发售日期：未定




### 中年大叔重出江湖！

本作的上一作是三年前的《荒野老城（Retro City Rampage）》，是一款像素风的开放世界游戏，玩家以类似于“《横行霸道》系列”前两作那样的俯视角来进行游戏。本作的故事发生在前作 30 年之后，主角 Antihero（直译为“反英雄”）早已没有了一代的雄姿，现在的他挺着一个大肚子，整个一退休中年大叔一样。但是即便身材走形，他的战斗能力依然不减。本作的更多情报将在 12 月 5 日举行的 PlayStation Experience 2015 中公布，有兴趣的玩家不妨留意一下。



## 绝体绝命都市4 Plus ～夏日回忆～
绝体绝命都市4 Plus ～夏日回忆～

机种：PS4　类型：动作冒险　发行商：未定　发售日期：未定

### 夏日的回忆，由地震开始。




PlayStation®4専用ソフト
絶体絶命都市4 Plus
Summer Memories



“《绝体绝命都市》系列”虽然游戏素质略显粗糙，但它一直以其对于自然灾难以及灾难中人性的真实还原所著称，并因此获得不少玩家的喜爱。《绝体绝命都市 4》原定于 2011 年发售却因举世震惊的“3・11”日本大地震而取消发售，当时让不少玩家为之感到惋惜。时隔四年后原班人马买回了本作的版权并重新开发，《绝体绝命都市 4》也被改名为《绝体绝命都市 4 Plus ～夏日回忆～》。就让我们期待开发商 Granzella 再一次给我们带来震颤人心的灾难表现以及人性探寻吧。

# STAR WARS BATTLEFRONT

# 星球大战 战斗前线

## 香港发布会现场直击

**于 2015 年 11 月 17 日正式发售的《星球大战 战斗前线》日前在香港举办了本作的专题发布会，本次发布会由 SCE 香港与 EA DICE 联合在香港上环荷李活道上的 The Space 展开，现场不仅提供了大量的实机供到场嘉宾试玩，还有制作人亲临现场。受邀前往本次发布会的我们也为大家带回了不少有料内容。**

文：梦叶 采访：梦叶 摄影：林克斯 协力：布洛




## 星·战简介

“《星球大战 战斗前线》”系列是由 LucasArts 旗下的 Pandemic 工作室开创的一款以知名科幻作品《星球大战》为题材所改编的电子游戏。2013 年 E3 大展上，EA DICE 正式宣布接手该系列最新作的开发工作。相较于以往作品，最新的《星球大战 战斗前线》可谓系列的重启之作，使用了寒霜 3 引擎打造，更加注重于还原电影原作的视觉、场景和战场体验。

## 星·战现场

The Space 是香港地区用来开设展览或发布会等集体活动的专用场地之一。本次活动的主办方就在现场布置了不少主题相关的内容。

在现场随游戏同步发售的《星球大战 战斗前线》PS4 限量同捆主机，吸引了不少到场嘉宾的目光。黑武士达斯·维达的图案与 PS4 主机完美契合，主机的硬盘盖上还印有“STAR WARS”的主题 LOGO，DUALSHOCK 4 手柄上的红色配色代表着黑武士的红色光剑，触控面板上同样印有特殊的主题 LOGO。主机左侧，是亚洲独家推出的两款《星球大战 战斗前线》主题 PSN 卡。



### 星球大战 战斗前线 PS4 限量同捆装

**产品型号：CUH-1200 系列**
**发售日期：2015 年 11 月 17 日（周二）**
**建议零售价：HK$3,280（约合 2703 人民币）**

| | |
|---|---|
| 内容物 | – PS4 星球大战 战斗前线 限量版主机x 1 (500GB) |
| | – PS4游戏软件《星球大战 战斗前线》(中英文版) x 1 |
| | ・4款Star Wars 经典内容兑换代码卡: |
| | ・超级星球大战 |
| | ・星球大战：极速飞车复仇 |
| | ・星球大战：绝地星际战机 |
| | ・星球大战：赏金猎人 |
| | – 星球大战 战斗前线 DUALSHOCK4无线控制器x 1 |
| | – 单声道耳机 x 1 |
| | – 交流电源线 x 1 |
| | – HDMI 连接线 x 1 |
| | – USB 连接线 x 1 |
| | – PlayStation Plus 12个月会员卡 |
| | – PlayStation 4一年延长保修服务 |

### 星球大战 战斗前线 DUALSHOCK 4 无线控制器

**发售日期：2015 年 11 月 17 日（周二）**
**建议零售价：HK$468（约合 358 人民币）**



### 星球大战 战斗前线 主题 PlayStation Network 卡

**产品型号：星球大战 战斗前线 特版版 PlayStation Plus 12 个月会员卡**
**建议零售价：HK$268（约合 220 人民币）**

**产品型号：星球大战 战斗前线 特别版 PlayStation Network HK$200 预付卡**
**建议零售价：HK$200（约合 164 人民币）**

**发售日期：2015 年 11 月 17 日（周二）**







# 星·战登场

本次发布会于下午 5:00 正式开始，由 EA 高级传媒经理主持，包括 SCE 香港地区负责人以及参与本作开发的 DICE 制作人代表都有到场出席。前者向我们介绍了本次《星球大战 战斗前线》与索尼合作推出的相关产品，包括之前提到的限定版主机以及 PSN 卡等内容。

而来自 DICE 的制作人 Danial Rashidi，则通过影像结合图片的形式为在坐的各位详细讲解了本作的各种相关内容。

他称：DICE 很高兴能开发《星球大战》这种知名题材的作品，整个团队对该项目都非常重视。为了尽可能还原原作电影般的视觉感受，他们充分利用了自家最新的寒霜引擎技术，还进行了大量的实地取景以及对配乐的严格把关，力求在视听方面忠实再现《星球大战》的感觉

同时在游戏性方面，DICE 也结合自身之前在多人游戏方面积累的经验，试图让玩家获得丰富且有趣的游戏体验。他还简要介绍了游戏中的各种特色模式和游戏玩法，由于本期杂志收录了本作的详尽攻略，这里就不再多做描述。

该环节结束后就到了现场试玩时间，主办方在现场准备了大量的试玩机，不少嘉宾立马就投入到了火热的战场中，值得一提的是现场配备的耳机还是最新的《星球大战 战斗前线》沙漠暴风兵主题耳机，戴上以后感觉同步率立马提升 20% 有木有。

接下来还有对 Danial Rashidi 的专访内容，一起来看看他又为我们解答了哪些问题吧。



# 星·战议会

**Q：以《星球大战》宏大的故事背景为题材本应不会缺乏相关的故事素材，但本作为何最终却舍弃了剧情模式?**

**Danial Rashidi（后文简称 D）：** DICE 工作室的传统向来是专注于游戏的多人模式部分，我们的强项也是制作多人游戏模式，同时我们也想让所有玩家都能根据自己的情况来进行游戏。所以这也是为什么我们在正式版中推出了任务模式，这样就可以让所有玩家依照自己的方式来体验游戏。

**Q：在系列之前的作品中，曾出现过从星球表面延伸到宇宙的大型跨越式战场，本作在之后的更新中是否会加入类似的内容呢?**

**D：** 我们现在尽量将注意力集中在目前发售的这款游戏，当然能够为游戏探索更多的新内容确实非常有趣，我们想要做的是重制或重启整个《战斗前线》品牌，并将其打造成属于我们的作品，目前仍然是只专注于现在的这一款以及今后的 DLC 内容。同时，我们与卢卡斯影业会有长达 10 年的合作周期用来开发这个项目，所以我很期待未来会有更多劲爆的内容推出。

**Q：本作的画面质量和帧数流畅度是如何达到平衡，期间又遇到了哪些困难?**

**D：** 说实话这确实是件非常困难的工作，而我们的设计师也是倾尽全力，他们通过前往不同的地点考察并做了大量记录才得以出色的完成这项工作。甚至还结合了航拍技术，从而达到了非常不错的效果。然而这依旧对我和我的团队造成了很大的压力，通过与寒霜引擎的紧密合作，我们才得以让画面效果能够拥有每秒 60 帧的稳定性和流畅感。同时，这也要归功于我们的艺术设计总监塞利・凯瑟西，他建议我们摒弃那些玩家可能不会在意的内容，再对那些玩家可能会注重的内容进一步提高质量，以此来保证游戏的流畅性。我自己也玩了很多遍，日复一日的进行实机测试，我们真的很努力想要实现那种看起来很棒玩起来也很棒的感觉。

**Q：那这种细节上的改动具体是怎样实现的?**

**D：** 首先，我们的设计师在制作之初，会凭借热情将所有他们认为需要的细节都加入到游戏中。之后，为了有效的利用资源，我们会将部分玩家不太关注或是干脆看不到的细节舍去，再将那些较为明显或玩家容易注意到的部分进一步提高细节质量，举个例子就是将玩家看不到的石头底部细节删除，再增加石头露出部分的表面细节这样。

**Q：你们是如何解决多人游戏中玩家之间匹配的平衡性问题?**

**D：** 这都得益于我们开发了现在这套匹配系统，它会尽量寻找那些符合你个人条件的玩家进行匹配，因为我们想同时让菜鸟和高手都能投入到这款游戏中，而不会让菜鸟只有被碾压的份。所以这套匹配系统就起到了很好的平衡作用，保证你能在游戏中战个痛。我们有几种不同的方法去评定玩家的游戏经验和游戏水平，比如通过玩家在游戏中的战绩去匹配那些与你水平相近的用户，这样就能尽可能的保证平衡性。

**Q：在之前的 Beta 测试中能够很明显的感觉到，反叛军在大型战场处于劣势。那么在正式版中你们在反叛军与帝国军的平衡性方面做出了哪些调整?**

**D：** 在 beta 测试期间我们也发现了这个有趣的现象，反叛军明显更加困难重重。我自己也看到了当时的测试数据，其实第一天反派军的败率达到了 100%！但有趣的是之后每一天反叛军的表现都渐入佳境，直到测试结束时败率已经达到了 75%。所以，能看到玩家在扮演反叛军的过程中不断进步这一点实际上非常有趣，而在正式版游戏中我们重新设计了两军的重生点，步行机甲的耐久度也经过调整并且还增加了弱点部位，反叛军在战场上可以使用的固定武器也进一步加强，所以我们确实做出了若干的调整使游戏更加平衡。




出行乌龙：本次前往采访的有我和负责拍摄工作的林克斯，由于我俩都已多次来往香港，所以自认为老油条的我们（也为了节省路费）决定从地铁出站后步行前往会场，本以为结合手机导向和主办方提供的路线图可以一帆风顺，结果证明我们太小看香港的错综小巷了，最后甚至还误解了地图指引又走回到地铁出口。背着沉重拍摄器材的林克斯无奈发动了Taxi召唤，我们才得以顺利待到达目的地。



# 黄金眼

视频黄金眼
http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

## GOLDEN EYE CROSS REVIEW

■COS角色 哔哔小子 ■出自《辐射4》 ■Coser 三日月

## 星球大战 战斗前线 Star Wars Battlefront

■EA ■2015年11月17日 ■主视角射击 ■中文版

PS4/XOne



● 60 帧的流畅战斗体验
●细致还原的巨大地图
●玩法丰富的多人战役
●帅气的英雄角色



热血推荐 24

没有故事模式，DICE通过合作战役依旧还原了不少原作剧情内容，整个游戏玩下来并不单调。**载具驾驶和枪械手感自成一派，英雄角色各具特色，DICE 并没有在本作中添加过多自家其他作品的风格。**模糊了兵种区别，道具卡让玩家能够根据战局做出更多变化。

DICE 丰富的射击游戏制作经验和寒霜引擎 3 在次世代主机上的强大表现都保证了这款作品的素质，而对于《星战》战场氛围的营造和传神的原作元素运用则是额外的加分点，游戏甚至也在模式丰富度上下了功夫，不过受限于对抗型射击游戏的定位，战役的缺失还是令人遗憾。

游戏在画面表现力和流畅度方面都无懈可击，就算在 40 人规模的大型战场也能保持稳定的帧数。步兵和载具的操作手感都非常不错，武器种类虽然不多但针对不同的战场每一把都能发挥出不一样的作用，还可以通过搭配不同的星级卡技能和特性玩出自己的风格。如果能加入新的游戏模式就完美了。

## 跨界计划2 勇敢新世界 プロジェクト クロスゾーン 2:ブレイブニューワールド

■BNEI ■2015年11月12日 ■策略角色扮演 ■日版

3DS



●四家游戏厂商的角色互动
●厚道的剧情，丰富的语音
●令人目不转睛的角色特写



热血推荐 24

任天堂加入之后，游戏的出场阵容更加豪华，足以让任何日式游戏爱好者心动。**战斗的动画演出保持了高水准，而对于玩过前作的玩家来说，这次游戏节奏的加快是个利好消息。**利用打倒敌人后的奖励来强化角色也是个全新的设定，让人不知不觉沉迷于战斗之中。

不仅新增了多个任天堂平台游戏系列的角色，作品之间的交叉剧情展开上比前作更有趣味，而且就算没玩过前作也能充分体验分量十足的故事内容。战斗节奏和特写动画的质量等方面都有所改良。角色培养系统得到了强化，不过关卡敌人数量太多，就算难度略为降低，还是有过于漫长的感觉。

动作要素与策略性并存的作品，比起前作更为庞大的参战阵容着实让人惊喜。本作加强了作品之间的互动，来自不同作品的角色之间的有趣对话不禁让人捧腹。战斗系统经过了一定程度的改良，节奏的加快使得爽快感有所提升，不过总体而言依然是粉丝向的作品。

## 索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士 ソフィーのアトリエ ～不思议な本の炼金术士～

■Koei Tecmo ■2015年11月19日 ■角色扮演 ■日版

PS4/PS3/PSV



●系列全新世界观
●精美的人设
●更烧脑的调合系统



23

首次登陆 PS4 之后本作的画面比前作精美了不少，昼夜交替和天气变化等系统加入使得游戏变得更有自然的气息。不过新的战斗系统爽快度比前作有所下降，调合系统虽然设计得更加复杂了，但是后期可深入研究的东西却不多了。通关后隐藏要素比较少，让人意犹未尽。

**登陆次世代平台之后本作的画面确实让人眼前一亮，调合系统的变化使得制作素材的过程更烧脑。**可惜游戏后期也没什么大型的迷宫，敌人建模的种类太少，很多都是换个颜色凑数的。整体流程偏短而且 BOSS 类敌人太少，难度也不高，后期值得深入挖掘的要素很少，到处给人半成品的感觉。

与系列前作相比，本作的画面和帧数都改善不少。系统在保留系列传统的同时作出了改变，寻找素材然后调和道具的过程依然乐趣满分。虽然本作还是有着游戏方式单一的缺点，但得益于声优的卖力演出与人设，还有那依然动听的背景音乐，玩家依然能在本作中找到乐趣。

## 神圣王国 グランキングダム

■Spike Chunsoft ■策略角色扮演
■2015年11月19日 ■日版



**PS4/PSV**

- 策略与运气并存的战斗
- 独特的职业技能系统
- 可继承的角色培养要素

**22**



在策略玩法中加入了QTE和友军伤害的不安定因素，但UI和操作逻辑等问题令战斗更拖沓，而且频繁出现“弱智AI”和“坑队友”的滑稽状况，乐趣与烦躁并存。四国战争容易一边倒。但主线有了配音，部分配乐和整体音效不俗，职业系统也值得称道。

虽被誉为《圣骑战史》的精神续作，但脱离了香草社后首先艺术风格上就已相去甚远。**游戏在策略玩法上引入了动作性元素，让战斗更流畅，相比一般的SRPG颇有新意。**游戏的本篇流程过短，实在令人意犹未尽。官方从11月25日开始免费追加剧情DLC，一定程度上补救了这一缺点。

作为由《圣骑战史》原监督打造的精神续作，本作继承了前者的独特玩法，策略部分与指令式战斗部分结合得恰到好处。全2D的画面干净利落，不过人设、UI等美工的水准相比《圣骑战史》有不少差距。此外，本作的流程相对较短，难免让人感到有些遗憾。

## 空之舟Q Airship Q

■Cygames ■动作角色扮演
■2015年11月19日 ■日版



**PSV**

- 利用模块来享受创造的乐趣
- 高自由度的探险
- 享受空战的乐趣

**20**



本作的自由度很高，在序盘之后可以驾驶飞天船游览各个岛屿达成主线，主线的达成方法视个人而定。素材和道具的收集与合成是探险的重点，除此之外还能对自己的飞天船进行改造。战斗操作很简单，不过攻击判定有时候会比较奇怪。游戏内文字全是日文假名，读起来会有些吃力。

在战斗时的攻击判定奇怪是最大的问题所在，有些位置玩家打不到敌人但是敌人却能打得到玩家。主线一直都有提示这点比较贴心，但是有时候主线的提示会在莫名消失。飞天船的设计自由度挺高，可以按照自己喜好来设计。读文字框的文字会比较费力。

复古的像素风格和横版玩法颇为讨喜，由方块构成的世界元素丰富，并不会令人觉得简陋。**游戏中可以自由打造飞船的设定非常有趣，船体造型、动力装置及武器等均可自定义，开着属于自己的特色飞船四处冒险很有成就感。**不过游戏的流程还是太短，也缺少随机地图等重复游玩的设计。

## DLC 血源诅咒 老猎人 Bloodborne The Old Hunters

推荐度 **10** /10

**PS4**
■2015年11月24日
■155港币
■SCE
■动作角色扮演



本作作为《血源诅咒》的第一个也是惟一一个DLC，容量不大，但足够耐玩。本作提供了5个全新BOSS供玩家挑战，其难度之高甚至能让一些在本篇中觉得意犹未尽的玩家得以获得全身心的满足。当然，本作对于剧情的补完也是其卖点之一。

## 下载游戏 骑士小队 Knight Squad

推荐度 **8.0** /10

**XOne**
■2015年11月16日
■14.99美元
■Chainsawesome Games
■动作



支持最大八人对战，操作简单有趣，模式丰富好玩，这款作品已经具备了同乐游戏的合理模式，不过14.99美元的售价略贵，所以刚推出就作为Xbox LIVE金会员免费游戏登场是个聪明的选择，更难得的是游戏本身的制作也非常精良，手感良好，美术风格独特，显得颇有潜力。

## 下载游戏 战争宝石 Gems of War

推荐度 **6.0** /10

**XOne**
■2015年11月11日
■免费
■505 Games
■益智解谜



博弈式的对抗三消玩法的确令人惊喜，同时虽然形式上带有卡片游戏的影子，本质上却是一款讲究策略的作品，可惜或许是因为改编自移动端游戏的关系，界面构成和操作体验上都带着触控的影子，加上单机内容经常要求玩家连线，网络水平却一般，整体体验只能算凑合。

## 下载游戏 龙翅汤 Dragon Fin Soup

推荐度 **5.0** /10

**PS4/PS3/PSV**
■2015年11月3日
■19.99美元
■Grimm Bros
■角色扮演



本作是一款Roguelike类的RPG作品，精美的人设以及充满奇幻色彩的美术风格博人眼球，复古的玩法对于喜爱此类游戏的玩家很有吸引力。不过游戏的UI和优化有些不尽如人意，诸如BUG、画面色彩过于刺眼等问题层出不穷，不免让人感到有些遗憾。

# 辐射4 Fallout4

■Bethesda ■角色扮演
■2015年11月10日 ■中文版




**PS4/XOne**

- ●广阔且迷人的废土世界
- ●化繁为简的游戏系统
- ●耐玩度满分的聚落建设系统



黄金珍藏 29



10 **我现在就只有一个问题，DLC 什么时候发售？**
——通关后觉得意犹未尽感觉可以再战十年的三日月高喊道。



10 **为什么据点居民的好感度就是提升不上去！**
——乙太早已沉迷在了本作的据点建设之中。



9 **等我捡完这片区域的垃圾再推进主线！**
——离开避难所后已经捡了一个星期破烂的稀饭还在信誓旦旦地说道。

“《辐射》系列”从诞生起每作都充满着争议，而这种争议往往来自于玩家内部。《辐射 1》的横空出世使它成为了《废土》的继承者并俘虏了一堆玩家的心。接着 Interplay 趁热打铁，只用了很短的开发时间《辐射 2》就面世了，然而变化不大的系统以及向硬核风格的“妥协”让不少初代玩家不满。就在初代玩家和二代玩家还吵得热火朝天的时候，由 Bethesda 开发的《辐射 3》发售了，这款被后来系列玩家称为“老滚（玩家对于《上古卷轴》的爱称）版”的作品，让系列复活的同时打破了系列销量纪录，但在《辐射》老玩家中的评价却不高。后来评价颇高的《辐射 新维加斯》也因其游戏风格被部分系列玩家所唾弃。

所以在《辐射》的玩家群体里流传着这样一段话：《辐射 1》的玩家不喜欢《辐射 2》，《辐射 2》的玩家也不喜欢《辐射 1》，他们都不喜欢《辐射 新维加斯》，而上述这些玩家都不喜欢《辐射 3》。虽然只是戏言，但也能看出《辐射 4》给 Bethesda 带来了多大的压力以及玩家对其的期待值之高。那么实际上本作的表现又是如何呢？

## 取百家精华的战斗系统

比起上两作，本作有很多改良了的地方，其中最直观的改进之一便是其射击手感。本作的射击手感虽然和一线主视角射击游戏有差距，但两者之间的差距已经不是前两作那样的“鸿沟”。不同的枪支有着截然不同的射击手感：10mm 口径的快而准、点 44 口径的强大后坐力、点 308 的大威力以及那清脆的退壳声，甚至连前两作那基本只有“biubiubiu”声效的能量武器，本作中也会因为其弹药种类以及武器的不同有着不同的视觉效果。加上一如既往血腥（或者说是视觉冲击力一流）的战斗特效，至少从视听效果和手感来看，本作的射击战斗部分令人满意。

上两作那鸡肋的近战也在本作中改善了不少，虽然依然有鸡肋的嫌疑，但至少从打击感来看，本作的近战部分进步明显。比起更靠近一线主视角射击游戏的射击部分，本作的近战部分更靠近同 门兄弟的“《上古卷轴》系列”。格挡以及消耗行动值才能发动的重攻击等设定颇有中世纪冷兵器战斗的神韵。

## 广阔且丰富的废土世界

本作的故事背景设定在了 2287 年的美国波士顿地区。场景从一望无际的荒野、垃圾堆、破烂的高架桥，但城镇的残墟、搁浅的轮船、了无生气的原爆点，本作场景的丰富程度是系列之最。几乎每一个场景都有着丰富的回报甚至有着一段故事在等待着玩家，即使只是无所事事地探索，玩家都能找到相应的乐趣。

得益于机能的提高，本作敌人的动作与“凶狠程度”也增加了不少。由于变异变大的昆虫、如同丧尸一样的尸鬼、凶狠的掠夺者，这些敌人都能给玩家带来不小的威胁，当然与之战斗的乐趣也成倍增加。想必每位“《辐射》系列”老玩家在探索时第一次看到“尸体”复活并化身尸鬼袭击玩家时都会或多或少地吓一跳，玩家也肯定也会偷听到掠夺者在吹嘘他们的“丰功伟绩”。除了敌人，本作的其他 NPC 也比前作更加栩栩如生，他们有自己的生活，会对玩家的衣着或者行动作出评论，他们甚至会对你的同伴评头论足。支线事件的增加也让这个世界变得更加栩栩如生，无论是爱上人类的机器人还是因合成人恐慌而自相残杀的兄弟，虽然这些事件甚至都算不上是一个“支线任务”，但他们的存在让这个废土更加迷人，也让玩家更加有探索的欲望。

## 完美的《辐射 4》

本作的素质之高毋容置疑，乐趣度满分的探索与战斗部分，高自由度的角色成长以及依旧迷人的剧情和世界观营造。无论对于美式角色扮演游戏爱好者还是《辐射》系列”爱好者来说，本作的表现都堪称完美。得益于聚落建设等新系统的加入，一些平时可能不热衷于沙箱探索的玩家也能沉迷其中，甚至连带爱上探索。建造所需的材料玩家必须通过探索才能获得，探索和建造成了一个密不可分的整体，这也使得本作的游戏时间会在不知不觉间的呈几何级增长。

剧情也回归了系列水准，主线剧情比起以往那种不温不火的“全部势力都能共存”变成了更难抉择的“只能活一个”。人类与合成人的矛盾成为了本作的主题，“获得了人心的人工智能”虽然已经不是什么新鲜的题材，但依然发人深省。支线剧情也是一大亮点，从这些或悲伤、或荒诞或黑色幽默的支线剧情中废土的魅力也展现在了玩家的面前。顺便一提，本作很多小剧情都是由剧情链组成，玩家需要探索不同的地点才能把故事全部还原出来。

## 不完美的《辐射 4》

姑且不论 BUG 这些沙箱游戏基本都有的通病，也不提画面这种见仁见智的问题，单论游戏素质，本作已经能算是今年年度游戏的热门之一。然而本作并不完美，至少对于大部分“《辐射》系列玩家”来说，本作可以做得更好。

本作为了迎合更多新玩家，把很多前作的要素给取消或者简化了。当然，部分简化还是让人喜闻乐见的，例如 SKILL 的取消实际上增加了玩家角色成长的选择，让玩家能更专心地往一个特定的方向成长。化繁为简的成长系统也让玩家不再纠结“开局如何配点”的问题，而是更加全身心地投入到废土的探索之旅当中。

但是一部分变化就让老玩家们有点不可接受了。本作的同伴数量多且性格各异，每一位都能给玩家带来极其深刻的印象，这是本作的一大亮点之一。但是本作却取消了势力结局以及同伴结局这一设定，无论玩家和同伴们的关系发展到何种程度，帮助了哪个势力，结局时所播放的幻灯片都是一个样！这难免让笔者有点难以接受。

另一个被取消的就是“硬核生存难度”，前两作都存在“硬核生存难度”这一设定，玩家需要像现实那样吃喝睡才能生存下去。但是本作却取消了这一设定，“生存”难度提高的仅仅只有敌人的攻击力和传说敌人的遭遇率。虽然笔者明白本作想迎合更多新玩家，但对于老玩家来说，这种删减反而让本作的乐趣打了折扣。

另外首次主机版中文化的本作汉化素质不高，很多让人啼笑皆非的翻译错误不光让玩家产生理解困难，一些错误甚至会使玩家对剧情产生误解。文本量巨大错误在所难免可以理解，但一些诸如“Son（儿子）”翻译成“松”和“Sun（孙）”翻译成“太阳”的错误不得不说有点碍眼。

## 总评

纵使战争亘古不变，但废土依然迷人，本作也不例外。实话实说本作并不完美，上述所提到的缺点，与其说是缺点，倒不如说是笔者对本作的期望。但无论是刚接触系列的新玩家，还是苦等了五年的老玩家，《辐射 4》都是个不可错过的游戏。它把系统、游戏世界、剧情与角色等要素结合起来，为玩家营造出了一个广阔且迷人的废土世界，并让玩家沉迷其中。



# 古墓丽影 崛起

Rise of the Tomb Raider

■Square Enix ■动作冒险

■2015年11月10日 ■中文版




**XOne/X360**

- 优秀的场景美工
- 有趣的古墓解谜
- 富有挑战性的探险队模式

黄金珍藏

**27**





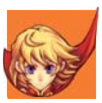
**9** **十小时的电影级游戏体验，过瘾！**

——乙太对于本作的主线流程十分满意。



**9** **为啥不能全程暗杀！我的潜行之魂在强制战斗面前受到了成吨的伤害！**

——想要每场战斗都拿“悄无声息”奖励的稀饭抓狂地大喊。



**9** **卡片系统十分有趣，总感觉下次会加入打牌的支线。**

——沉迷于“探险队”模式的纱迦如是说道。

就在两年前，水晶动力工作室为我们带来了一款颠覆传统的《古墓丽影》。在这款不带任何副标题的重启之作里，我们熟悉的劳拉・克罗夫特还是一名年仅 21 岁的考古学者，传统的线性关卡变成了拥有较高自由度的半开放世界，自由瞄准带来了更为紧张刺激的战斗，玩家们甚至从劳拉身上看到了些许德雷克的影子。虽然许多系统都与系列的传统设定截然不同，但这款经历了大刀阔斧改革的“试水之作”却意外获得了好评，而超乎发行商预期的销量，也让这款《古墓丽影》的续作成为了可能。时隔两年，作为其续作的《古墓丽影 崛起》在玩家对其“XOne 平台限时独占”的非议声以及系列粉丝期待声里现身于年末大作的狂潮之中，那么这款作品是否能以销量和品质来力排众议，并且回应粉丝们的期待呢?

## 成长与进步

不同于前作中那个初出茅庐的年轻女孩，本作中的劳拉已经对探险与战斗小有经验，俨然已经成为能够自由驰骋于荒野的探险家。而在现实中，水晶动力工作室也如同他们所刻画的劳拉一样，在拥有了前作制作经验的基础上，再制作一款变化不是那么大的《古墓丽影》就显得十分轻车熟路了。拜全新的游戏引擎所赐，本作的画面水准得到了大幅进化，并且在 XOne 上能够拥有 1080p+30 帧的稳定表现。具体来讲，就是更加出色的场景特效与美工，更加精妙的角色细节以及更加自然的动作表现，这些要素汇聚在一起，让玩家能够在游戏中获得极致的观感体验。此外，本作的场景跨度以及不同场景的风光差异更为明显，而且每一个场景都尽显大气，从烈日当头的叙利亚、到被白雪覆盖的西伯利亚荒野、再到阴冷的拜占庭古城，每一个章节、每一张地图，都能让玩家都仿佛置身在截然不同的世界之中，这种体验只能用绝妙来形容。

除了画面进化带来的观感冲击，本作的实际游玩体验也让人感到满意。主线章节的关卡设计一气呵成，十小时左右的流程长度恰到好处，全程游玩下来并不会有拖泥带水之感，其中不乏惨烈的战斗以及设计巧妙的谜题。地图与地图之间的衔接连贯，所有大本营都能用来快速移动的设定也使得游戏更为流畅。除此之外，本作主线之外的游戏内容相较前作更为丰富，最明显的就是非主线古墓挑战的设计。众所周知，古墓解谜一直是“《古墓丽影》系列”的特色，但在前作中，制作人员似乎有意弱化了古墓解谜的存在感，游戏中的古墓以非主线古墓挑战的形式存在，这些古墓挑战虽然能够提供给玩家主线以外的探索与解谜的乐趣，但是在古墓的刻画以及谜题的设计上都显得过于小家子气，实在不能让人尽兴。而到了《古墓丽影 崛起》中，可以看出水晶动力已经意识到了前作中的古墓挑战在设计上的不足之处。本作中一共有九个非主线古墓挑战，每一个古墓的风格都截然不同，而且都各有特色，藏在冰河洞穴深处的古老冰船、夹在山谷峭壁之间的隐秘神殿以及潜藏在地底深处的巨大蓄水池等等，虽然古墓的壮观程度还没有到惊艳无比的地步，但从谜题的精妙程度还是能够看出设计者的用心。

剧情方面，正如游戏的副标题“崛起”，本作的主题便是劳拉的崛起。如果说上一作讲述了劳拉成为探险家的起源的话，那么本作的故事则讲述了劳拉的成长之路。前作中就已经登场的敌方组织圣三一在本作中继续充当着主要敌人，劳拉将会在故事中遭遇朋友的离去以及亲人的背叛，去承受从未经历过的逆境。在本作的故事里，玩家将会见证一名真正的探险家的崛起。平心而论，这样的故事虽然显得俗套，但是本作包括主角劳拉以及其他配角在内的角色塑造十分出色，足以留给玩家深刻的印象。

## 小有创新

《古墓丽影 崛起》是一款真正意义上的续作，因为这部作品与前作相比，称得上完全革新的地方确实有点少。惟一称得上改革的地方，那就是舍弃了为人诟病的多人模式，取而代之地加入了名为“探险队”的单人挑战模式。探险队模式依然需要玩家单人进行游戏，但是能够通过本作新加入的卡片来对游戏中的各中细节进行调整，并以此来让玩家获得全新的游戏体验。不得不说，作为一种增加游戏耐玩度的做法，探险队模式是十分成功的，因为多变的卡片效果至少不会让玩家对游戏产生厌烦。更重要的是，卡片需要通过抽卡包的形式获取，而卡包除了能够直接通过现实货币进行购买外，也能通过游戏中的虚拟货币购买，而玩家则需要反复游玩“探险队”模式才能够赚取足够多的虚拟货币，这使得玩家有了重复进行游戏的动力，而厂商也能通过游戏内的氪金机制小捞一笔，无疑是一种双赢策略。

不过就如笔者在上文所说，本作虽然有很多进步之处，但确实缺少重大的变化，也许水晶动力依靠着他们的经验打造了一款在他们心目中称得上完美的《古墓丽影》游戏，玩家也会因此而买账。但是，本作毕竟是系列重启之后的第二款作品，玩家对于这一模式还未感到审美疲劳。但如果水晶动力还是按照这一套路来推出续作的话，那么游戏对于玩家的吸引力恐怕就很有限了。

## 结语

也许是受到年末大作潮的影响，《古墓丽影 崛起》在首周销量并不是十分好，但这并不代表《古墓丽影 崛起》的游戏素质不够优秀，也许随着之后 DLC 内容以及其他平台版本的推出，本作依然能够获得不错的销售成绩。不管怎样，笔者都认为《古墓丽影 崛起》是目前最好的《古墓丽影》游戏，也希望水晶动力工作室之后能够在此基础上打破常规，能够带给玩家们更为惊艳的作品。





# 国行天下
## LICENSED NEWS

**栏目主持：筒子君**

**经过了一年的努力，国行游戏市场终于迎来了收获的季节。虽然仍无法与国际接轨，但至少在这一年里走出了坚实的一步。身边的人也开始更多地考虑购入国行，在“双十一”的巨大优惠下，我一个朋友还真就义无反顾地入手了国行主机。来到年底索尼方面新游戏频发，而相信微软的爆发也不会太远，这个冬天希望国行市场能够真正红火起来。**

## 国行XOne顺利向下兼容X360光盘

自从进入十一月，我每天都要去总局的网站上看一下 XOne 年末的几款大作是否过审，然而还是高估了审核的速度，国行的《光环 5》




和《极限竞速 6》依旧渺无音讯。失望之余，微软阵容最近也显得有些过于平静，为了不让本期国行天下变为 PS CLUB 国行版，这里就为大家讲讲国行 XOne 向下兼容的情况，也好让有意愿购机的小伙伴们有个参考。

首先告诉大家关于向下兼容的结果是成功的，玩家手里的国行主机又多了不少 X360 游戏可以选择，也算变相丰富了游戏阵容。不过这里却又有一个不幸的消息，X360 的繁中游戏会被自动默认成韩语显示。因为亚洲区游戏语言通常为中日韩三种，中文版本则是繁体中文，如果将主机语言设置为简体中文的话，游戏语言就切会换为韩语，这一点也是 Xbox 主机的老问题了。不知道微软是不是考虑到中韩两国距离较近，可能对韩语也会像美国人对西班牙语一样有些涉猎，总之这个问题一定恶心了不少玩家。其实如果是默认为日语的话，可能还会有不少玩家点赞也说不定。不过值得庆幸的是，本身不带中文的游戏在 XOne 主机上还是会正常以英文显示，这样的结果也不知道到底该不该高兴。

另外不少评测中指出在安装游戏时，游戏名会显示为错误代码。首先这个问题是不影响游戏正常运行的，出现这种情况的原因，应该也与系统文字显示的问题有关。

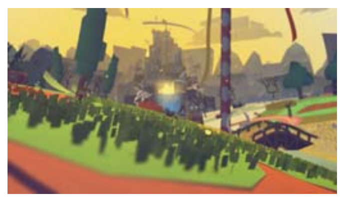
## 《撕纸小邮差 拆封》——您好！您的游戏已送达！

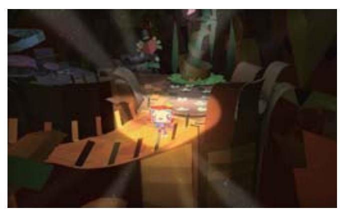
本作国际版九月发售，国行十二月面市，相隔仅不足三月。如果以游戏的国行与国际版同时送审来计算，此次国行的实际过审时间只比国际版晚了两个月（10 月 30 日过审），即使算上过审到发售日的一个多月，游戏的审批速度依旧令人欣喜，这个消息我能吹半年！

本作的国行版具体发售日为 2015 年 12 月 3 日，对应 PS4 平台，售价为 199 元人民币，预定首批游戏还能获得特典 DLC 下载码一张。199 元的定价本已经划算无比，赠送的 DLC 内容更是包含《风之旅人》、《杀戮地带》以及《战神》的角色服装，简直令索饭们难以拒绝。

《撕纸小邮差 拆封》本是 PSV 平台的《撕纸小邮差》重制作品，不过在原作剧情上进行了扩充，同时针对家用机及 PS4 手柄的特性对游戏内容进行了大幅改动，例如滑动手柄触控板就会在游戏中刮起大风；手柄光条可以照亮游戏内世界并改变场景；按下触控板就能让小邮差跃过平台等全新操作。同时借助机能的提升，游戏的场景细节也更加丰富，并新增了互动功能和全新的探索区域。

本作的开发商 Media Molecule 依旧秉承了自家“《小小大星球》系列”激发创意的原则，让玩家收集到各种各样的贴纸，并在游戏中展开想象灵活使用。本作的原作曾于 2014 年荣获 BAFTA（英国电影和电视艺术学院）颁发的多项大奖，素质非常出色。另外，秋沙雨同学在撰写本作的攻略时，说它有两百多个不上图都说不清楚的复杂收集要素，耐玩度由此可见一斑。





## 全球同步！《重力异想世界 重制版》即将来临


普通版游戏
“限量珍藏版”游戏
PS4®限量主机套装
限量主机硬盘槽盖示意图

索系主机进入国行市场后，虽然同样受限于审核制度导致游戏阵容不足，但是却找到了另外的方法来刺激销量——发限定，卖套装！

PS4 主机在世界范围内发售至今，同捆版发过不少，限定主机却仅有十几款。反观国行这边，基本上呈现了凡大作必限定的趋势。今年早些时候，发售的初音版限定主机更是要比日本本地区还早了那么几天。而今天咱们要说的这《重力异想世界 重制版》则更是夸张，在保证游戏全球同步发售的前提下，不仅有限定版主机，还有珍藏版游戏，甚至还有限量版漫画（这个简直能吹一辈子！）。如此有诚意的营销，可见索尼的国行市场的重视程度。

《重力异想世界 重制版》虽然是一款 PSV 游戏的高清重制版，但毕竟出自第一方，与其他众多蒙事儿的重制版不同，本作诚意还是有的。此次登陆 PS4 平台，游戏的画面提升为次世代标准的 1080p/60 帧，场景细节更加细腻逼真，光影表现也得到极大提升，尤其玩家在使用重力加速时，再也不会因为掉帧而眩晕了（受掌机机能限制，游戏原本曾有部分掉帧现象出现，另

外本作也有译名为《重力眩晕》)！同时游戏打包加入了“间谍篇”、“军队篇”、“女仆篇”三款追加任务DLC，还新增了画廊模式供玩家欣赏精美图集。在优化游戏本身的同时，游戏也针对PS4手柄对操作进行了不小的调整，考虑到明年将会发售的新作，应该也会套用本作的键位设定，玩家买来当做为续作做个熟悉训练也是不错的选择，不过令人遗憾的是《重力异想世界 重制版》，并不像如今众多“重制版”一样赠送新作试玩（怎么说到这里，突然就觉得不划算了！）。至于不赠送新作试玩是否令本作性价比暴跌，玩家们还是看过下文再做判断。

首先，索尼在中国的销售渠道还是与之前相同，从某猫和某东这些电商平台都可以买到，索尼的实体店也有销售，建议玩家朋友们购买时一定要选择可靠的官方渠道。

本作具体发售日为2015年12月10日，游戏从12月1日开始接受产品预订，售价为249元人民币，提前预约的玩家就有机会获得游戏的迷你漫画“Gravity Days”，数量有限，先到先得哦。而游戏的限量珍藏版，售价则为569元人民币，珍藏版中除了游戏本体外，还会附送一个高24cm左右的“figma：凯特”模型，以及模型专用场景和三张游戏主题的明信片套装。

限定版主机则更加划算，主机套装定价为2649元人民币，配送游戏主题限定硬盘盖，除游戏本体外，还另外赠送《南瓜先生大冒险》和《雨血前传 蜃楼》的优惠下载码，以及《九阳神功》的游戏角色兑换卡和新作《星际战甲》主机版的银河专享礼包。全部内容加在一起的价值，绝对高于主机套装售价，非常值得入手。

顺带一提，国服PSN上在11月19日更新了一款名为《触光投影》的全新解谜类游戏，本作以光影为主题，采用俯视角及黑白画面风格呈现，玩家需要躲在阴影中向关底前进，游戏整体创意和风格比较新颖，有兴趣的玩家可以尝试一下。另外本作与亚洲服版本的发售时间仅相隔二十天，这又是一次国行审核速度的伟大胜利。

# 《星际战甲》——国行PS4平台的“完美世界”

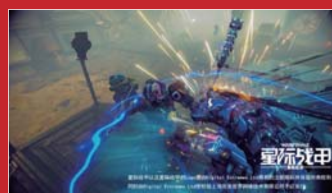
《星际战甲》（Warframe）是加拿大游戏公司Digital Extremes开发的一款科幻题材的动作射击游戏。本作在海外推出后大受好评，长期占据Steam平台免费多人游戏榜前五位置。这次完美世界将本作带到了国内主机平台，国内PS系玩家可是有福了，顶着外服巨大延迟的老玩家终于可以扔下VPN，归国享受丝般顺滑的游戏体验，新手玩家也一定要来尝试下这款难得的科幻大作。

**●手枪加武术 谁也挡不住！**

与其他多人网战射击游戏不同，本作的战斗系统结合近身战斗与射击元素，根据玩家的个人喜好甚至还能选择暗杀潜入，这也让游戏的玩法更为多变。此外游戏角色还能使用飞檐走壁的滑铲移动和二段跳，加之游戏中飞镖弓箭一类的远程武器，令角色的战斗风格如同“忍者



大师”一般，相信一定会非常符合国人玩家的口味。游戏模式方面，本作并不限制职业，玩家的能力全凭道具与装甲决定，自由选择战甲和武器搭配也成为本作的一大乐趣。开放的能力设定也让玩家既可以选择单枪匹马完成任务，也可以在网上与其他玩家一同配合搞定敌人。同时，对应次时代平台打造的本作画面效果极佳，无论是精美的建模材质还是绚丽的粒子特效，都有着高水准的表现力。游戏的UI界面设计也相当出彩，界面选项与场景有着大量互动。《星际战甲》主机版作为今年PS4国行上的一员新丁猛将，



势必会给予新老玩家不一样的惊喜，相信也会得到更多主机玩家的支持与喜爱。

**●舒心的简中体验 难得的国行佳品**

本作中有大量内容可供玩家发掘研究，各种模组、物件等元素都有着丰富的收集乐趣。为了符合国内玩家的游戏习惯，本作在翻译上进行了大量润色与修改，游戏中涉及到的所有内容，全都进行了地地道道的简体中文汉化。本作的国行版同时也得到了索尼中国官方的大力支持，相继推出了限量同捆机套装与特权礼包等相关产品，并在全国各大商城及直销店渠道同步发售。



其实《星际战甲》和《重力异想世界 重制版》等游戏从过审到正式登录国服，都绝非一帆风顺，就目前国行市场而言，每一款游戏的过审到上线，其实都蕴含着工作人员的大量心血，所以无论大作与否都值得玩家欣慰与高兴。对于如今刚刚起步的国行主机游戏市场，只有不断丰富游戏阵容，才能让国行主机真正得到发展与壮大。






融合了《火焰之纹章》和《真·女神转生》两大系列元素的原创RPG——《幻影异闻录 #FE》很快将在12 月 26 日正式推出，也堪称是年底Wii U 平台上一款不可错过的瞩目大作。而官方在发售前也一口气公布了不少新的情报，对本作感兴趣的玩家可要多多留意了。

| 幻影异闻录#FE | Nintendo | | 角色扮演 |
|---|---|---|---|
| Wii U | 幻影异闻录#FE | | 日版 |
| | 2015年12月26日 | 本地1人 | 对应年龄：12岁以上 |
| | 售价为7236日元 | | |

文 哪尼 美编 anubis

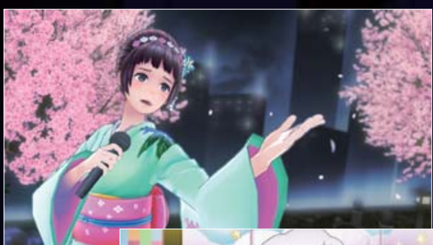
## 请赐予我守护大家的力量

## 源真守 CV 福原香织



弗尔托纳娱乐公司旗下的艺人，同时也是缔结了契约的幻影御者，不过令人意外的是她还是一名小学生。虽然年纪不大，但待人处事的礼数都十分周到，善于察言观色，虽然心智比较成熟，却也保留了小孩子天真可爱的一面。目前正在儿童电视节目——《微波炉偶像☆真守琳》中，以“真守琳”的艺名活跃着。

虽然在节目中以可爱的偶像身份出现，但源真守有着与其年龄不符的兴趣，尤其喜爱昭和时代的歌谣以及传统的穿衣风格。





▲源真守对昭和时代的歌曲和传统穿着充满了兴趣

## 坚不可摧的重骑士

## 多卡 CV 竹内良太



以“装甲骑士”为形象的幻影，同样来自于异界且失去了记忆。在与真守缔结了契约并成为伙伴后，便一心一意地守护着这位尚未成熟的主人，是一名值得信赖的重骑士。战斗时会变为战斧的状态。

## 都给我打起精神来你们这些菜鸟！

## 贝利·古德曼 CV 中村悠一






全权负责主人公及其他伙伴们所有课程的出色教练。其奉行的是十分严格的斯巴达式教学模式，对于那些笨手笨脚的艺人们，他可是会丝毫不留情面地大声责骂。

虽然工作态度严苛，但贝利却非常喜欢日本的ACG等宅文化，对《Dear 魔女伊吕波》这部面向小女孩的动画非常着迷，把真守当做天使一般崇拜着。



▲贝利私下里却会为了崇拜的偶像真守而干些“傻事”

# 新公开的幻影们

在 347 期的前线狙击中，一部分角色只公布了个人情报，与其对应的幻影尚不明了。不过目前这些神秘幻影们的本体，也都逐步公开了。



▲黑乃雾亚与萨莉亚

## 禁咒的使者 萨莉亚

CV 阿久津加菜

与黑乃雾亚缔结了契约的幻影，其职业为“异端魔导士”。擅长使用咒术进行战斗，或是藏于暗处以神秘的力量来支援雾亚。战斗时则会变为法杖的状态。



“弓兵”职业的幻影，与混血少女艾莉欧娜拉缔结了契约。由于其如贵族一般的高傲个性，因此时常与个性激动艾莉欧娜拉发生冲突。战斗时会变为弓的状态。




## 华丽的弓手 卫欧鲁

CV 小上裕通

# 角色与幻影 华丽合体

游戏中角色们将和不同的幻影缔结契约，并肩作战。战斗中幻影会化身为幻影御主的武器，而借助于幻影的力量，主人公们也将换上华丽的衣装！





# 异世界的探索与战斗

经由现实中的东京所存在之“门”，便可以前往幻影们所存在的异世界——伊德拉斯菲尔，随着剧情的发展，玩家们将穿梭于现实世界与幻想的异世界之间。伊德拉斯菲尔中潜藏着大量的敌对幻影，它们将会用尽一切手段阻止主人公一行人。不过即便深入险境，树（主人公）以及他的伙伴们亦不会退缩，在不断打败敌人的同时，他们也正一步步地接近世界背后的真相，与己方幻影的羁绊也更加紧密。

## 探索不同主题的迷宫

异世界“伊德拉斯菲尔”由各式各样不同主题的迷宫组成，其场景风格与机关配置等均不尽相同。在图中这个名为“幻想 106”的迷宫中，我们将通过巨大的袖口前往迷宫上层，目标便是打倒最顶层的 BOSS！



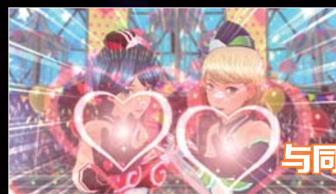

## 在战斗中不断成长

战斗胜利后可以获得经验值，熟练度也会上升，而当熟练度达到一定程度后便可习得新的技能。另外得到武器素材后还可以合成新的武器。通过不断的战斗，角色的育成和强化将有无限的可能性。



## 战斗舞台切换

在异世界中与敌人接触后便会发生战斗，场景也会转换到更加华丽的舞台上。此时对角色下达指令，针对弱点发动“Session 攻击”，从而连续对敌人造成大伤害！

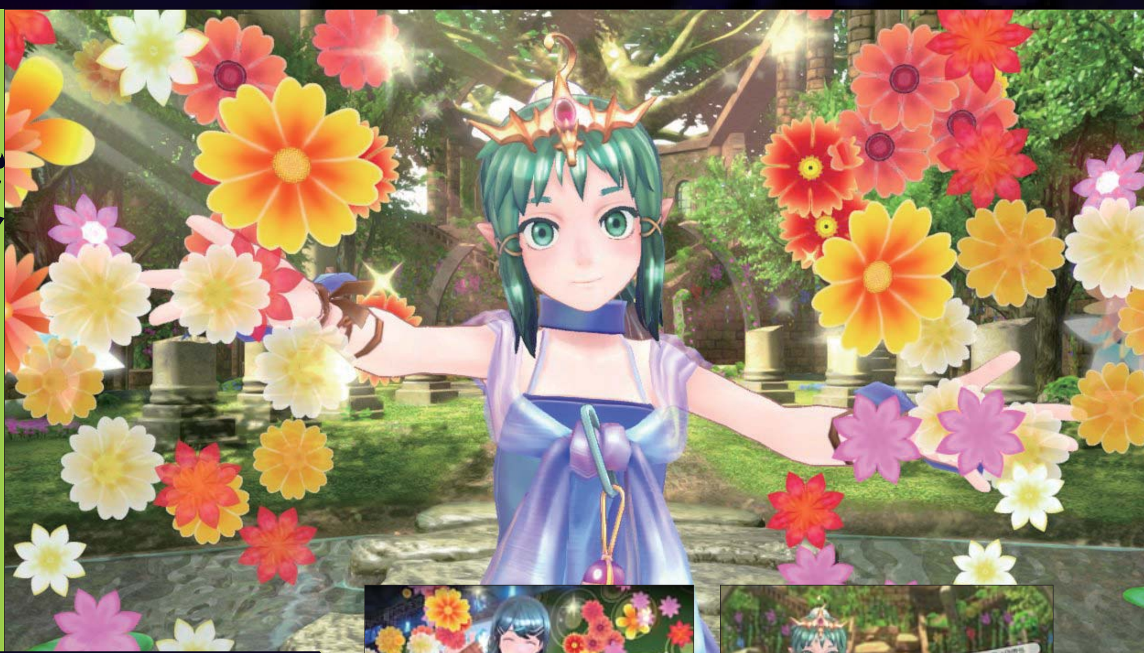




与同伴发动合体攻击

# 幻想的据点 繁花宫殿

蒂琪所居住和管理的幻想设施，同时也是主人公及同伴们非常重要的冒险据点。在这里不仅可以对角色和幻影进行培育和强化，也可以触发丰富的剧情对话。



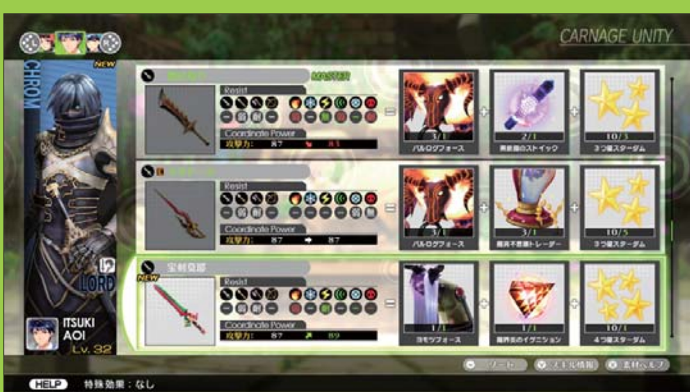






## 武器形态强化

在战斗中打倒敌人并获得素材后，便可以在繁花宫殿中为幻影制作新的武器形态，从而或得更多技能，或是赋予针对敌人弱点的效果。




## 幻影的转职系统

作为《火焰之纹章》的特色系统，转职要素在本作中也会存在。只要玩家在游戏中入手“王者之证”，便可以在繁花宫殿中让幻影转职为上级职业，每种职业都对应了多种上级职业以供选择。领主对应的上级职业为大领主和霸王、天马骑士的上级职业为隼骑士和龙骑士、轻骑士的上级职业为圣骑士和黑暗骑士，重骑士的上级职业为将军和狂战士等等。

转职为上级职业后，不仅幻影的各项基础能力都会得到提升，对应的武器形态也会发生变化，并且还可以取得特殊的必杀技。



# 同伴间的羁绊 支线任务



本作的支线任务会以类似于迷你短剧的任务形式存在。如果说主线剧情是围绕着与敌对幻影的战斗而展开，那么支线任务则是以同伴们的故事为中心。在艺能界中奋斗的同伴们，都怀揣着不同的梦想与目标，而主人公将帮助他们在演唱会、短剧、特摄片以及握手会等演出中更好的表现自我。在丰富的支线任务中，游戏将会为玩家们描绘出这些年轻人们，在各式各样的艺能界舞台上不断进取的奋斗史。

## 支线任务解锁

当同伴的舞台等级上升后便可逐步解锁。想要了解某一位同伴的故事，那么就请积极与他组队，并尽可能在战斗中发动 Session 攻击吧。当支线任务解锁后，玩家便可以自由地在任意时间进行挑战。



## 帮助同伴实现梦想

在支线任务中，玩家要帮助同伴朝着他们心中对艺能界的目标发起挑战。斗马与那位少年相遇后，便为了实现自己的梦想而不断奋斗，那么最终他能否真的成为英雄呢？





## 在支线任务中成长

完成支线任务后，无论以艺人的身份，还是作为幻影御者，两者都会得到成长。作为奖励还可以取得特殊技能，在今后的战斗中使用这一技能，便能够展现出更加强大且华丽的招式。

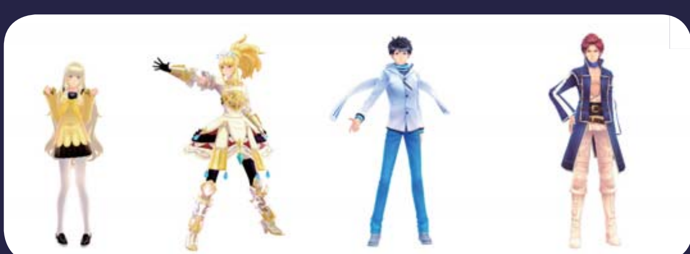
# 三版本同时发售

本作将分为“通常版”、“特别版”与“Wii U 同捆版”三个版本同时发售，其中特别版与同捆版都将附赠丰富的周边产品及游戏的额外追加内容，感兴趣的玩家不妨多多留意一下。




## 通常版

早期购入的通常版游戏将附赠特典服装：



## 特别版

特别版名为《幻影异闻录♯FE Fortissimo Edition》，其中包含收录了全部角色曲的 CD 以及包括泳装在内的诸多特色服装：




## 特别版

同捆版游戏除了包含一台普通的黑色 Wii U 主机以及《Fortissimo Edition》中的全部内容外，还将额外赠送 6 种歌词卡、限定贴纸以及 3 种支线任务的下载码。





# 蒼き革命のヴァルキュリア

VALKYRIA : AZURE REVOLUTION™

Here lie the "circle of five", whose vengeful actions brought forth an inferno of war. With their execution, the blood of the brave legions is redeemed, and a just peace born. They rest eternally in the land of their birth, by the grace of the Holy Mother.

**自 2011 年《战场女武神 3》于 PSP 平台发售后，这个备受玩家好评的原创 RPG 系列便再无任何续作消息。时隔四年之久，SEGA 终于在不久前公开了名为《苍蓝革命的女武神》的全新作品，虽然并非是“《战场女武神》系列”的续作，游戏的人设和世界观等均有较大的变化，但继承了“女武神”之名的本作与系列作品仍有着千丝万缕的关系。在明年 2 月 10 日发售的 PS4 版《战场女武神 重置版》中，将会附赠本作的战斗体验版，届时喜欢这个系列的玩家不仅可以重温经典，亦可感受到革新的魅力。**

文 哪尼　美编 心の永恒

| 苍蓝革命的女武神 | SEGA | 角色扮演 |
|---|---|---|
| PS4 | | |
| 蒼き革命のヴァルキュリア | | 日版 |
| 2016年冬 | 本地1人 | 对应年龄：未定 |
| 售价未定 | | |

## 改变世界的“苍蓝革命”

由神秘的苍蓝矿石“拉古奈特”为力量之源而引发的魔法之力，
被称之为——“咒术”，
进行进一步的开发后，便可以为人们带来了各种各样的恩惠。
因此其中一部分具备使用“咒术”之才能的人，
便积极地推动着“咒工业”，将咒术工业化，
由此而引发的产业革命——“苍蓝革命”，
影响了整个社会结构的改变以及人类的历史发展。
围绕着咒术根源——“拉古奈特”矿石所引发的战争，
亦拉开了序幕。





## 阿姆雷特

本作的主人公，在犹特兰多王国的“反女武神部队”中担任队长一职，为了向强大的“路希帝国”复仇而奔赴战场。



以复仇为生的男人

© SEGA

# 救国的歌姬



## 奥菲莉亚

本作的女主人公，也是犹特兰多王国的公主。为了国家的存亡她亦亲自上阵，操纵着名为“咒歌”的咒术之歌进行战斗。



# “帝国主义”时代的开幕

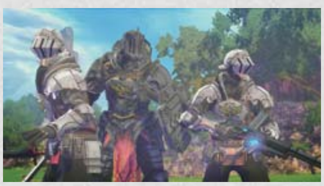


借助于“苍蓝革命”所带来的产业化高速发展，
位于大陆北方的路希帝国不断壮大，逐渐成为一方列强。
而在距离引发“苍蓝革命”约一个世纪之后的1853年，
南部小国“犹特兰多”突然向路希帝国的基地发动了袭击。
由于常年遭到以路希帝国为首的列强们所实施的经济封锁，犹特兰多日渐穷困。
不甘受到欺压的国民们揭竿而起，以“从列强的殖民统治中独立解放”为旗号，
正式向路希帝国宣战，即便对方拥有“女武神”这样的强大战力也毫不畏惧。
这场被后世称为“奇迹解放战争”的战斗，其领导者却被定为历史的“大罪人”，
原本宣扬“解放”的战斗，背后所隐藏的，却是名为“复仇”的私人恩怨……

## 全新的渲染引擎——GOUACHE

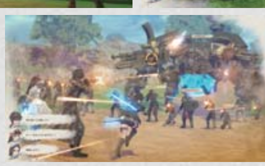
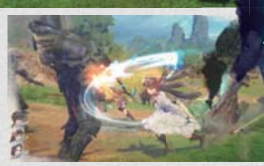
《战场女武神》系列”一大特色便是其独树一帜的动画渲染风格，本作虽然并非是系列正统续作，但既然继承了“女武神”之名，画面风格上自然是一脉相承。从公布的游戏截图中不难看出，游戏依然有着浓厚的水彩及手绘风格。而为了在 PS4 这样的高性能主机上展现出细致而鲜艳的作画，本作采用了全新的渲染引擎——GOUACHE，届时玩家将能够在游戏中感受到以独特的色彩所呈现出的全新绘画风格。









## 布露恩希尔蒂

如同死神一般令人畏惧的女武神，与北方强国“路希帝国”达成契约，以敌人的身份与主角进行对抗。



# 不死的女武神

## 在RPG中呈现战场感的系统——LeGION

本作采用了名为“LeGION”的新战斗系统。与《战场女武神》系列”中融合动作性与策略性的回合制系统“BLiTZ”有较大不同，“LeGION”更强调即时制的战斗，不仅加入了像动作游戏一般的操作，也会着重突出战术和战略性，以及两军对阵时庞大的战场感。



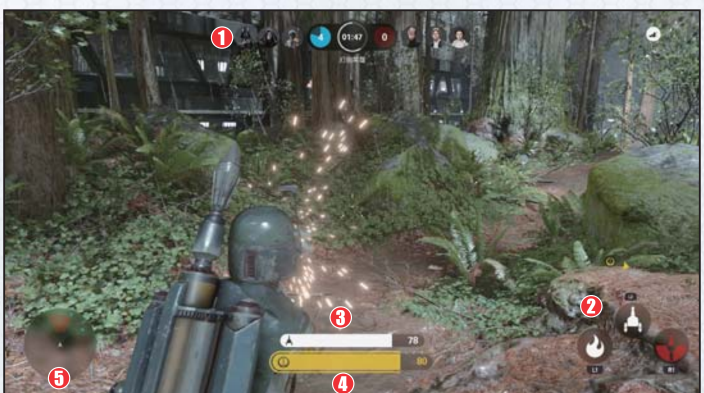

攻略透解 GUIDE THROUGH

虽然只有四个星球，虽然只有十几张地图，虽然只有六名英雄角色，虽然没有单机剧情，但是这一切的一切，都没能影响本作成为一款出色的游戏。虽然目前游戏内容不多，会给人一种可玩性匮乏的错觉。然而在多种在线模式的支撑下，玩家能在这些地图中获得的欢乐，绝对会比想象中多出不少。以步兵机几侵战为例，此模式在游戏中四个星球都有相对应的地图，虽然规则相同，但每张地图的玩法节奏都有很大的差别。虽说没有制作剧情模式，但其实游戏的单人任务也不算少，玩家倒也不必担心在网络不佳时，本作就没有内容可玩。另外作为电影改编游戏，《星球大战》的独特世界观，让本作的手感与其他射击游戏有些许微妙的不同，也许一些原本对射击游戏不感兴趣的玩家，也能在本作中找到一些乐趣。

文 筒子君　美编 心の永恒

| 星球大战 战斗前线 | EA | 主视角射击 |
|---|---|---|
| 多机种 | Star Wars: Battlefront | 中文版 |
| | 2015年11月17日 / 本地1~2人、在线2~40人 | 对应年龄：15岁以上 |
| | 售价为PS4：449港币、XOne：429港币 | |

## 界面介绍




1.对战信息　2.星际卡/技能　3.特殊计量槽　4.体力槽　5.小地图

## 操作列表

**士兵模式**

| XOne | PS4 | 作用 |
|---|---|---|
| 左摇杆 | 左摇杆 | 角色移动 |
| 右摇杆 | 右摇杆 | 移动准星/视角移动 |
| A键 | ×键 | 跳跃 |
| X键 | □键 | 场景互动 |
| Y键 | △键 | 中间卡片 |
| B键 | ○键 | 下蹲 |
| 方向键→/←/↑ | 方向键→/←/↑ | 表情指令 |
| 方向键↓ | 方向键↓ | 切换左右肩视角（轻按）/切换第一、第三人称视角（长按） |
| RB键 | R1键 | 右边卡片/技能（英雄模式） |
| RT键 | R2键 | 射击 |
| LB键 | L1键 | 左边卡片/技能（英雄模式） |
| LT键 | L2键 | 缩放（辅助瞄准） |
| LB键+RB键 | L1键+R1键 | 使用强化道具 |
| LS键 | L3键 | 奔跑 |
| RS键 | R3键 | 近战攻击 |
| VIEW | 触控板 | 得分板（按住） |
| MENU | OPTIONS | 菜单 |

**飞行载具**

| XOne | PS4 | 作用 |
|---|---|---|
| 左摇杆 | 左摇杆 | 前推为加速/后拉为减速 |
| 右摇杆 | 右摇杆 | 转向 |
| X键 | □键 | 抛弃载具 |
| Y键 | △键 | 中间卡片 |
| 方向键→/←/↑ | 方向键→/←/↑ | 特技回避 |
| 方向键↓ | 方向键↓ | 切换第一、第三人称视角 |
| RB键 | R1键 | 右边卡片 |
| RT键 | R2键 | 射击 |
| LB键 | L1键 | 左边卡片 |
| LT键 | L2键 | 智能锁定 |

Star Wars © 2015 Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Underlying technology and game design © EA. All rights reserved.

# 系统介绍

操作方面，本作与其他众多射击游戏并无太大区别，大部分玩家都能很快适应。另外与其他DICE出品的射击游戏类似，游戏战斗中枪械并不是惟一的重点，除了使用配枪外，玩家在战斗中还有一些其他选择。另外本作中，玩家每次只能携带一把武器，不过每次死亡后，都可以根据战况的需要及时更换。

## 视角切换

DICE为了照顾系列老玩家的习惯，在本作中保留了第一/第三人称实时切换的设定。游戏中玩家长按十字键↓就能够实现视角切换。两种模式虽然各具优点，但个人还是比较推荐使用第三人称。首先游戏中采用第三人称可以获得更广阔的视野，许多第一人称下看不到的角度，更换为第三人称后都能够一览无余，另外因为游戏有飞行背包这个道具的存在，第三人称也能帮助玩家更好地判断自己的移动轨迹。同时如果被导向类武器锁定，第三人称下，玩家也能更及时找到身边可以躲藏的掩体。当然对于更加适应第一人称的善射型玩家而言，使用第一人称来获得更精细的瞄准精度也是不错的选择。





## 注水冷却

众所周知《星战》中的枪械没有弹药数量的限制，但如果在游戏中使用武器连续开火的话，还是会导致枪口过热。随着玩家不断扣下扳机，准星两侧会出现热量计量槽，当这个槽完全变为红色后，武器就会陷入短暂的失效。每次过热后，过热槽上会出现黄色的提示点，如果在过热槽削减到黄色区域的时候成功按下X/□键，则会对武器进行注水冷却，立刻消除武器的过热状态。连续对武器使用注水冷却后，过热后的黄色区域逐渐缩小，连续注水冷却超过三次之后，这个操作就会变得非常困难。同时，玩家使用注水冷却如果失败的话，武器会进入更长时间的失效，之前连续冷却的次数越多，失效时间越长。在游戏中如果已经连续使用注水冷却，可以在相对安全的地点主动造成武器过热，自行刷新注水冷却判定。

## 星际卡

游戏中玩家除了枪械外，还能使用许多卡片道具，这些道具只有在玩家装备了相应的星际卡后才可以使用。玩家可以同时携带四张卡片，其中三张为主动卡，分



别在游戏画面右下角显示，左右两侧的卡片无使用次数限制，每次使用后，只需要等待CD刷新即可；而中间的金色卡片，不仅需要等待CD，同时也有次数限制，玩家可以在卡片商店使用游戏币为卡片充能，或者在游戏地图拾取闪电造型的道具进行补充使用次数。第四张卡片为拥有被动效果的特性卡，



带两种不同的组合，玩家可以根据游戏局势的不同来更换自己的卡组。同时在对局中玩家还可以使用好友的当前卡组，在低等级时也能够通过好友的卡组使用尚未获玩家在游戏中达成特定条件，卡片能力就会获得短暂提升，死亡后升级效果清零。

玩家进入游戏前就需要决定被动卡片的性质，随后游戏中将无法更改。而主动卡片则可以携得的卡片效果。游戏中的众多星际卡，会根据玩家等级逐渐开放购买，解锁后玩家需要花钱才能获得使用资格，获得卡片（主动类）后，玩家还可以对卡片进行一次升级来强化效果。

## 强化道具

强化道具在游戏中分为三类，道具类、英雄类和载具类。拾取对应的道具即可获得相应的道具，获得强化道具后，拿到的物品就会在星际卡下方的道具槽中显示，玩家之后就可以通过按下L1+R1/LB+RB来随时使用。失，同时在激活阶段内，如果角色死亡的话，也同样会失败。游戏中载具类强化道具，会直接以载具的造型显示，非常容易分辨。而英雄类则只有一种标志，但是玩家可以在使用后进入英雄选择界面来变身为自己想要的英雄。

拾取英雄、载具类强化会获得一次变身英雄或者进入载具的机会，拿到这类道具后，道具槽会出现一个倒计时，如果在这段时间内玩家没有激活道具，这次机会就会消



# 多人模式

没有制作战役模式虽然遭到了不少国外玩家的抱怨，但我们却不能因此而否认本作多人模式的乐趣。游戏虽然玩得很开心，但撰写多人模式的游戏攻略，实在是一件吃力不讨好的事情，毕竟作为一款多人联机的游戏，能够做到随机应变、智计百出才是最高境界。下面的攻略主要为读者简单介绍下游戏中几种在线模式的玩法和对战思路，希望能帮助各位更快进入状态，早日成为一名网战高手。

## 星球争霸战

| 人数 | 载具 | 英雄 |
| --- | --- | --- |
| 40人 | √ | √ |

争霸战中只要一方势力成功占领地图内的所有据点即可获胜，当玩家来到地方据点后，需要先将区域内敌人清空，之后就会出现占领计时，玩家需要在这段时间内成功防守自己对此据点的控制权，才能将据点占据，同时占据据点时，区域内的友军数量越多，占据速度也就越快。完全占领据点之后，上方游戏信息会在据点状态中加上一个对号，此时敌方如果想重新夺回据点，也必须按照以上的流程进行一遍才可以达成。如果对战出现胶着局面的话，游戏会在对战时间结束后，根据双方控制据点的数量来判断胜负。如果游戏倒数的阶段出现据点归属权变动，游戏会延长时间供双方继续战斗。

因为据点争夺瞬息万变，玩



TIPS | 绝地武士的光剑对载具和炮台都是有伤害的。



家在此模式下需要不停地移动，这也导致了对战中会不断发生攻坚战或者遭遇战，所以推荐使用中近射程的大火力武器。星际卡则推荐飞行包、手雷以及扫描脉冲之类，在保证自身移动能力的同时，也能在战斗相持阶段为团队提供帮助。

此模式下队友之间必须要相互配合，集中力量才能快速拿下据点，如果战局中20人的队伍各自为战，会大幅拉低占领据点的效率。如果双方在中立据点相持不下的话，部分地图可以考虑放弃中立据点，抱团去偷袭敌军阵营。这些据点虽然都有着易守难攻的特性，但是通常此时大家的注意力都会在中立据点，此时通过团队合作成功的可能性不低，失败的话也能对敌军的节奏造成极大影响。

## 步兵机入侵战

| 人数 | 载具 | 英雄 |
|---|---|---|
| 40人 | √ | √ |

AT–AT能否成功抵达终点是步兵机战斗判定胜负的惟一要求，双方玩家将会围绕AT–AT展开一番恶战。此模式下，巨大的游戏地图会根据战局的发展逐渐开放。根据不同的游戏阶段，双方阵营都需要为步兵机的攻防展开行动。叛军在战斗中需要启动并保护地图上的通讯站，每过一段时间叛军就能从通讯站获得一架Y战机，帝国的目标当然就是破坏叛军通讯站的运行。围绕通讯站战斗时，推荐帝国玩家放弃远距离武器，配合载具的火力掩护，尽快拿下通讯站。而叛军则已固守为主，可以允许帝国接近通讯站，但一定不能让敌军关闭通讯站，如果与好友联机的话，可以安排一人使用远程武器，专门解决关闭通讯器的敌人。当AT–AT行进一段距离后，叛军获得的Y战机就会登场，在其干扰下AT–AT会暴露出弱点，Y战机的数量越多，AT–AT暴露弱点的时间就越长。叛军此时可以使用武器直接对AT–AT造成伤害，帝国则需要尽力压制叛军的火力保全步兵机。

游戏发售至今接近一个月时间，玩家已经获得了更多可以对载具造成大幅伤害的装备，叛军的胜率开始大幅提升。帝国方面目前却没有特别好的对策，只能在通讯站攻防时示命进攻来减少叛军的攻击时间。武器方面根据不同阶段和阵营选择也各不相同，叛军多以远距离武器阻止帝国军的进攻。帝国军则需要依赖更多的机动性进入通讯站进行战斗。



## 战机中队战

| 人数 | 载具 | 英雄 |
|---|---|---|
| 20人 | √ | – |

战机中队战中率先拿到200分的一方将会获得游戏的胜利。玩家在战局中击杀AI或是其他玩家的飞机都能为自己的阵营获得分数，每次死亡则会丢分。当战斗进行一段时间后，双方阵营会分别刷出运输机，击坠运输机可以获得更多的分数。在此模式中，玩家很容易陷入一个误区，总觉得能够杀死其他玩家才能证明自己，然而从胜负角度考虑，其实去欺负AI战机反而能够更迅速地为团队获取分数。

追击AI飞机时，它们最开始时闪躲非常灵敏，这时不推荐玩家开火攻击，如果能成功跟随AI战机飞行一段时间，而没有被甩开的话（大概五秒左右），它们就会变为以近乎直线的方式飞行，此时就可以轻松拿分了。

而攻击其他玩家时，要注意一个细节，在空战中，想要精准打击对手必须按下L2/LT键进行锁定，不过一旦开始锁定目标，无论是否已经锁定成功，系统都会提醒对方已经被敌人锁定，如此一来就会暴露自己，敌人也有了逃走的机会。所以玩家可以先通过视角去修正与目标之间的距离，当光标已经停留在目标附近后，再按下L2/LT键就可以快速完成锁定，这样即使目标看到了锁定提示，也已经为时晚矣。

同时作为纯空战模式，战机中队战也是低等级玩家刷分升级的极佳选择。首先只能驾驶飞机的中队战中高等级无法以装备碾压新人，混乱的战局也使得新手有了不错的生存空间。只要不是完全不会控制飞机的人，总能拿到一些分数，十分钟的对局时间也便于抱大腿蹭胜利加分。当玩家逐渐熟悉操作后，也可以考虑抢占强力战机道具，只要能成功变为千年鹰或者奴隶一号，基本就可以轻松锁定对局得分的榜首位置了。



## 团队殊死战

| 人数 | 载具 | 英雄 |
|---|---|---|
| 20人 | – | – |

相比前面三种模式，团队殊死战的玩法就要简单很多了，每个人头等于一分，率先获得一百分的一方即可获得胜利。此模式下地图规模狭小，即使只有十对十的战斗，玩家互相遭遇的几率也十分之高。超高的遇敌率经常让玩家莫名其妙就被击杀，又或者在干掉一两个敌人后，马上又会迎面遇到一个满状态的敌人。为了避免像无头苍蝇一样在地图中不断被敌方击杀，玩家在此模式下一定要抱团战斗，即使二人一组也要比一个人傻傻地送死要强一些，遭遇到敌人时也好有个照应。

同时在团队配合时，卖队友的心思更是要不得的，死道友不死贫道的想法只会拖累整个队伍。如果你看到自己的队友正在考虑展开一场正面战斗，一定要毫不犹豫地加入战局。



TIPS 光剑可以使用方向键↓来开启或关闭，移动时记得关闭来让自己变得隐蔽起来。

## 货物争夺战

| 人数 | 载具 | 英雄 |
| --- | --- | --- |
| 12人 | – | – |

六对六的货物争夺战看似规则简单，然而却有很多门道在里面，玩家之间需要进行更多地配合才能打出优势。首先在此模式下双方初始时都各有五个资源，玩家需要以此为目标互相争夺，最先获得全部十个资源的队伍即告获胜。但是游戏中想要拿到全部的资源其实是一件十分困难的事情，实际战斗中，基本上只要获得两个或以上的资源优势就可以在阵地固守了，保证资源不被夺走，等待游戏时间耗尽就能获得胜利。

目前此模式比较常见的打法有两种，一是快速偷取，这种打法是乱中取胜，需要一名单兵能力极强的玩家，通过地图的一些小路，独自进行资源偷取。其实这是一种非常低级的打法，大多发生在欠缺沟通的路人局，其成功几率也非常低。另外一种则是此模式的正确打开方式，玩家配合队友逐渐蚕食缓冲区的有利地形，当整个队伍来到对方营地前，再互相配合展开行动。通常需要留下两个人做火力掩护，同时避免失败后被对方反扑，剩下的人负责攻入对手营地获取资源，而需要背负资源的角色，一定要携带个人护盾，这样才能加大成功几率。

## 逃生舱争夺战

| 人数 | 载具 | 英雄 |
| --- | --- | --- |
| 16人 | – | – |

逃生舱争夺战同样是一个非常需要抱团战斗的模式，不过并不需要太多战术配合，玩家只要能够做到劲往一处使，就有获胜的机会。当游戏中出现逃生舱后，一定要第一时间获取逃生舱的控制权。此模式下，防守可要比夺取简单许多，获得控制权后，队友只要分头守住几个重要的路口即可。不过游戏中，有一些逃生舱会出现在一些易攻难守的地方，这种情况下可以选择走到远一些的制高点埋伏。

需要夺取对方的逃生舱时，其实确实没有什么好的方法。不过有个细节还是可以对战斗有所帮助，通常如果玩家觉得某个逃生舱已经注定要丢失，一定要果断放弃进攻，提前做好争夺下一个逃生舱的准备。当然，如果对方在最后阶段出现防守松懈的话，极限返夺的桥段也会有出现的可能。

## 机器人追逐战

| 人数 | 载具 | 英雄 |
| --- | --- | --- |
| 12人 | – | – |

机器人追逐战中，玩家只要获得地图内全部三台机器人的控制权就能获得胜利。虽然听起来简单，但这个模式的战斗节奏却是游戏中最为混乱的。地图规模也是游戏中最逼仄的，虽然只有十二人在战斗，



但几乎是分分秒秒都有遇敌的可能。三个机器人的活动区域之间，玩家甚至可以直接进行火力支援，拥挤程度可想而知。因为一方阵营只有六人，而需要占领的机器人就有三个，常规来讲分为两人一组各自对一个机器人展开争夺比较合适。然而正如之前所说，这个模式的地图实在太小，对方可能在一个机器人附近扔一个手雷，就能直接把另外一个区域内的敌人炸死，所以更多的突发情况就意味着你必须准备一套B计划，想要在此模式下获得优势，紧密沟通成了最大的关键。如果没有机友合作的话，建议玩家可以先开一局试试水，如果感觉路人的行动习惯有些难以捉摸，就果断换其他模式玩耍好了。

## 力抗群敌战

| 人数 | 载具 | 英雄 |
| --- | --- | --- |
| 8人 | – | √ |

此模式的玩法就如同捉迷藏一样，八名玩家中会有一名随机成为英雄角色对抗剩余七名敌人，每一轮中对英雄造成最多伤害的玩家，会在下一轮中变身为英雄。八名玩家中，先达到分数要求的人即可获胜。此模式只靠技术说话，没有什么取巧方法。

另外这个模式的英雄抽选机制有一些失败，玩家扮演的英雄会以英雄选择菜单的顺序固定刷新，以帝国军为例，每次对波巴・费特造成伤害最多的玩家，就会在下一回合中成为达斯・维达。这样就造成了士兵玩家在配合时，存在一些私心，毕竟譬如波巴・费特和莉亚公主这样的角色在战斗中也确实无法与卢克和达斯・维达相提并论。

## 英雄争霸战

| 人数 | 载具 | 英雄 |
| --- | --- | --- |
| 12人 | – | √ |



英雄争霸战名字虽然起得响亮，但却是众多对战模式中玩法最猥琐的一个。六对六的战斗中，三名玩家会随机成为英雄，英雄死亡后玩家会继续已士兵的身分进行游戏，率先将敌方三名英雄全部击败的一方获得游戏胜利。

在这个模式下玩家会看到一个有趣的现象，在对局开始阶段，双方英雄会风风火火地展开一场乱战，然而当一方一旦出现劣势，幸存的英雄就会开始在地图中东躲西藏，如过街老鼠一般。此时就会演变为一场“英雄去哪儿了”的游戏。

虽然玩起来感觉十分滑稽，不过双方三名英雄的配合还是有不少值得研究之处。另外身为英雄能够明白退一步海阔天空的道理，也算是在游戏中学到了人生哲理了。

## 获取分数

本作中战斗时获得的分数会在结算画面换算为游戏货币，也就是说得分越高，结算时获得的金钱就越多。游戏中获得分数最直接的方式就是杀人，每次击杀最少也能获得100点分数，特殊



TIPS 本作虽然没有友军伤害，但是你的攻击会让队友产生硬直。

击杀还有会加成，协助击杀同样能拿到数十到一百之间不等的分数。想要刷击杀数的话，单靠步兵战，很难获得理想的成绩，想要多杀人，就要通过载具和英雄道具赚取。以步兵机入侵战为例，进入一次 AT-AT 虽然只有很短一段时间，但是最少可以保证安然无恙地获得十次击杀。变身英雄的话，则更加可观，一个善于操作的玩家变身卢克后，拿下二十个人头也不是什么难事。不过由于载具和英雄道具都是固定刷新的，自己占了一个，队伍中就少了一个，如果觉得自身实力不过关的话，尽量不要去浪费团队资源，不然为了分数而导致十几名玩家一起输掉游戏，未免有些本末倒置。

另外一种得分的方法是完成游戏目标，这种方法来分很快，不需要杀敌也能够获得，而然其实这些目标点都是战场上最热闹的地方，到了这些区域基本上不是你死就是我亡。所以能够获得大把任务分数的玩家，一般都是真正意义上的高手，这些分数可不能依赖取巧获得。同样以步兵机入侵战为例，帝国士兵将叛军通讯站关闭即可直接获得 200 点分数，然而实际上，一名玩家想要在叛军的重重阻挠下接近通讯器，估计枪下已经不知道有多少敌人的亡魂了。

## 英雄介绍

英雄就是电影中的一些重要角色在游戏中的还原，相比与普通士兵，这些英雄角色各有不同，在战斗中可以发挥极大的作用。玩家在游戏中可以通过拾取英雄强化道具来变身成英雄，六名英雄角色，每个阵营都有三个可供选择，每个英雄都有自己的专属技能，不同战局下聪明地选择合适的英雄角色十分重要。当然游戏中也有围绕英雄为核心玩法的游戏模式，此时英雄强化道具则会变为只有英雄才能使用的血量恢复道具。英雄虽然能力强大，但是如果本身不熟悉玩法，在战场上也十分容易阵亡。即便是达人玩家，一旦陷入以寡敌众的局面，也只有死路一条。这里就为大家详细介绍下游戏中几位英雄技能及使用心得，希望能够对读者们有所帮助。

### 原力近战型

游戏中能够使用光剑的英雄仅有黑武士父子二人，两名英雄在游戏中相遇倒是别有一番看头。首先光剑攻击在游戏中对普通玩家是一击必杀的，可以说是挨着就死，碰上就伤。虽然近战能力强大，但是同样只能近战也成为了两人的劣势，一但无法拉近与目标的距离，这两位英雄就会变得束手束脚，遇上这种情况卢克还能凭借灵活的身手走位闪躲，达斯·维达就只能束手就擒了。所以这两人在游戏中更适合作为战略武器存在，而不是贸贸然就做孤胆英雄，有时只有与士兵相配合才能让他们发挥出真正的实力。游戏中这两人可以通过按下 L2/LT 键进行防御，防御不仅可以避免英雄免受正面伤害，同时可以弹返子弹将敌人击杀。进行防御操作时，准星两侧会出现一道计量槽，计量槽归零则无法继续防御。



### 达斯·维达 DARTH VADER

| 名称 | 位置 | 说明 |
|---|---|---|
| 原力锁喉 | 左侧技能栏 | 使用原力将单个敌人无助地扼杀。 |
| 光剑攻击 | 中间技能栏 | 挥动光剑进行范围攻击。 |
| 光剑投掷 | 右侧技能栏 | 使用原力将光剑掷出杀死敌人。 |

达斯·维达在游戏中是一名非常强大的近战英雄，而然对电影有所了解的玩家都知道，断手断脚的黑武士其实是一名“残疾人”，而他在游戏的也被设定为一名移动缓慢的角色；跳跃也只能通过原力，令自己进行高度有限的漂浮。虽然霸气的移动方式让达斯·维达显得压迫感十足，然而在游戏中却基本是个活靶子一样的存在。玩家使用他时必须要有目的性，不能没头没脑地横冲直撞。



其中达斯·维达的左右两个技能，看似为近战攻击，实则都有着超乎想象的判定距离，虽然光剑投掷需要进行稍稍修正准星，但是其攻击时有几率将站在一起的复数个敌人同时击杀，在狭窄地形中效果非常强大。通常在游戏中，推荐在推进战线时使用达斯·维达，这样可以将他强大的攻击能力发挥到极致，一方面可以吸引敌方火力，冷不防丢出一计光剑也能很好地打击敌人。因为技能整体偏向于单体伤害，与士兵一同前进也可以为达斯·维达争取到技能 CD 的时间。稳扎稳打的进攻也能避免他陷入敌人的围攻，要知道像达斯·维达这样的小短腿，一旦被围攻，基本就提前宣告死亡了。

另外，在使用远离锁喉时，因为游戏会自动判定，如果敌人没有处于视野中央位置，则不会产生攻击效果。而达斯·维达与目标之间的障碍物，也会将导致光剑投掷技能无法正常判定。

### 卢克·天行者 LUKE SKYWALKER

| 名称 | 位置 | 说明 |
|---|---|---|
| 原力推击 | 右侧技能栏 | 使用原力将敌人推开并造成伤害。 |
| 光剑攻击 | 中间技能栏 | 挥动光剑进行范围攻击。 |
| 光剑冲刺 | 右侧技能栏 | 快速冲刺到目标身边并发动一次攻击。 |



卢克在有着不逊于达斯·维达的战斗能力的同时，还拥有高于普通士兵百分之二十的移动能力，使他可以在战场上凭借灵动的身手，进行神出鬼没的突袭，这也让他成为了游戏中最为难缠的敌人。当你在游戏中对面卢克时，你会发现想要攻击到他就像要抓一条泥鳅一样困难。所以不要看卢克的技能貌似攻击性比达斯·维达弱了不少，然而实际情况是，如果只有两三名对其展开进攻，可能连卢克的影子都没打到，就已经进入复活界面了。

卢克的原力推击是一个十分好用的技能，基本不需要瞄准，同时又有着不错的攻击范围，而且判定距离也比想象中要远出不少。如果在光剑斩击攻击不到的距离同时出现多名敌人的话，使用原力推击绝对可以帮你化险为夷，同时此技能在跳跃中依旧可以使用，而且推击隔着障碍物也可以打出判定。光剑冲刺使用时则需要谨小慎微一些，因为它的突进距离比较难以控制，且距离较远，要是一个突进扎在了敌人的包围圈里，可就得不偿失了。同时借助光剑冲刺不错的突进距离，有时此技能也可以在逃生时应急使用。

整体上来说卢克在战场上更像是一名刺客，遇到高手时你们会发现他们拿到卢克以后基本很难死亡，满血时可能会参加一两次正面进攻为己方打开局面，可一旦血量过低，他们就仿佛从地图上消失了一般，但每每当你疏忽大意落单的时候，卢克就会从天而降送你归西。



TIPS 步兵机入侵战的最后阶段，才可以使用T-47解决AT-AT。

## 特殊攻击型

这类英雄有着自己独特的攻击方式，他们并不是万能的存在，但是却总能在特点时刻达成意想不到的效果。因为本身没有强大的能力，使用此类角色一定要有清晰的思路，他们并不能依赖团队的力量增加自己存活的可能，有时选择独自行动也十分有必要。

### 波巴·费特 BOBA FETT



| 名称 | 位置 | 说明 |
| --- | --- | --- |
| 火焰喷射器 | 右侧技能栏 | 进行持续的近距离火焰喷射攻击。 |
| 喷射飞行背包 | 中间技能栏 | 飞行包为波巴·费特提供强大的移动能力。 |
| 手腕飞弹 | 右侧技能栏 | 发射出一枚具有范围伤害的飞弹。 |

波巴·费特是游戏中操作比较独特的英雄，他的中间技能不是通过Y/△键使用，而是利用L2/LT键来使用他的喷射飞行包，另外按下RS/R3按键也无法进行近战攻击，而是切换瞄准缩放。波巴·费特在游戏中基本上需要依赖飞行包才能存活，通过飞行包他可以来到一些普通玩家无法到达的高处对敌人进行猎杀，不过在使用飞行包是玩家一定要注意血条上方的飞行包能量槽，能量归零的话，在它自动充能完成前飞行包是无法使用的。同时飞行包也让他几乎不会出现被敌人围攻的绝境，如果在对战中遇到一个“会飞”的波巴·费特，那么他将会同卢克一样难缠。

火焰喷射器和手腕飞弹这两个技能实际使用时都比较鸡肋，首先火焰喷射器在波巴·费特受到伤害时，是会被强行中断的，另外这个技能的有效攻击距离也很短，平时遭遇到敌人后几乎很难对敌人造成实质威胁。不过玩家在使用飞行包的过程中倒是可以用一用，运气好的话可以在空中或者落地时解决掉一两个倒霉蛋。手腕飞弹胜在发射速度较快，精准度也不错，战斗中突然给敌人来上一枚也确实难以防范。同时，飞弹爆炸时也有着不错的范围判定，不过因为每次使用技能只能发射一枚，所以千万不要浪费。

虽然逃生能力一流，但其实波巴·费特是个不折不扣的脆皮英雄，如果与普通士兵正面对抗的话，有时甚至会落于下风，这也让使用波巴·费特战斗的时候，给人一种仿佛在进行一场原始狩猎的感觉。波巴·费特固然可以利用飞行包让自己成为出色的猎人，但是“猎物”们的反击，有时对他来说也存在致命的威胁。所以使用波巴·费特时更需要考验玩家的意识。如果你想在战场上教训这个贪婪的赏金猎人的话，从正面进攻就对了，你会有机会杀死他的。

### 韩·苏洛 HAN SOLO



| 名称 | 位置 | 说明 |
| --- | --- | --- |
| 肩膀撞击 | 右侧技能栏 | 发动一次突进攻击。 |
| 快速连射 | 中间技能栏 | 玩家可以在一小段时间内连续射击而不会导致枪械过热。 |
| 幸运射击 | 右侧技能栏 | 发动一次对载具造成巨大伤害的射击。 |

如果你是一名神枪手，韩·苏洛将会是非常适合的选择，但如果你是一名射击苦手，还是推荐你远离这个英雄为妙。初次扮演韩·苏洛时你会发现他似乎与普通士兵并无差别，然而事实上也确实如此。在敌军阵营没有载具的战局下，韩·苏洛看



上去就是一名普通士兵，然而黑色的夹克和地图上的显眼提示，却会让他成为敌人的重点照顾对象。

虽然对新手玩家而言不太友善，但是在高手的操作下，还是能将韩·苏洛发挥出不错的效果。肩膀撞击的技能在提供突进移动的同时，也有一定的杀敌效果，不过要弱于卢克的光剑冲刺。另外在大型地图中，如果对方有AT-ST或者AT-AT的话，韩·苏洛的幸运射击简直可以达到一发入魂的效果，十分值得推荐。除此之外，韩·苏洛的技能就和普通士兵无异了，所以一定不要单独行动，不然遭遇到带着强化道具的杂兵都有阴沟翻船的可能。

至于快速连射这个技能，大家还是把它忘了吧，在韩·苏洛使用连射的这段时间，敌人早已将十倍百倍的子弹向你倾泻过来了。

## 团队核心型

说他们是团队型英雄，并不是说他们必要跟随队友，反而是需要队友以他们为中心展开行动。对于这类角色而言，可以说他们去哪儿，战斗就应该发生在哪儿。如何带领队友来到战场上最重要的地点，对敌人进行最有效的打击，才是这种英雄的首要任务。而令人尴尬的是，他们最大的弱点也在于此，如果没有善于配合的队友，这类英雄也就成了光杆司令，能力值势必大打折扣。

### 白卜庭皇帝 EMPEROR PALPATINE



| 名称 | 位置 | 说明 |
| --- | --- | --- |
| 连锁闪电 | 右侧技能栏 | 施放一道会产生连锁伤害的闪电。 |
| 帝国资源 | 中间技能栏 | 在身前放置一个补给品。 |
| 远离冲刺 | 右侧技能栏 | 使用原力进行高速突进，无攻击判定 |

白卜庭皇帝可以说代表了帝国的第一攻坚力量，在阵地战中的实用性甚至要高于达斯·维达，他的闪电有一定的范围判定，在一些转角或者障碍物之间，皇帝可以攻击到敌人，但又保证自己的安全。不过游戏时，如果使用闪电的原力槽耗尽，皇帝将会失去进攻能力，这点一定要注意。作为原力黑暗面的大师，皇帝虽然不使用光剑，但是同样可以通过L2/LT键来防御敌人的攻击，不过无法造成子弹反弹。

皇帝的两个技能配合使用可谓攻守一体，连锁闪电可以攻击一个区域的所有敌人，是突破敌人防守的利器，同时配合原力冲刺也可以保证他在原力耗尽后，不至于落入绝境。而帝国资源则可以为队友提供稳定的强化道具，也让他身边的队友变得更加强力。当皇帝出现在游戏后，队友将可以变身为强力士兵守在皇帝身边。配合得当的话，皇帝将能够在战斗中获得更多喘息的时间。

皇帝在游戏中几乎无法离开队友独自生存，他的闪电虽然好用，不过距离过短，如果不能拉近距离的话，非常容易被远处的敌人直接射杀。同时皇帝的进攻属于爆发强，持续差的类型，单人行动的话，一旦原力槽耗尽就只能等死了。



TIPS | 脉冲火炮对低速飞行的战机具有很大的威胁。

## 莉亚公主 LEIA ORGANA



| 名称 | 位置 | 说明 |
|---|---|---|
| 士兵克星 | 右侧技能栏 | 莉亚公主短时间内发射的子弹可以秒杀普通士兵。 |
| 强化小队护盾 | 中间技能栏 | 放置一个团队护盾。 |
| 放置补给品 | 右侧技能栏 | 在身前放置一个补给品。 |

与白卜庭皇帝相反，莉亚公主代表了游戏的最强防守力量，强化护盾可以保护身边很多队友，同时稳定的补给品供应，对友军来说也是可贵的资源。莉亚公主通常应该走在团队的最后，通过分析前方队友的行动来提供及时的支援。火力不足的话就提供补给，被敌军压制的话就施放护盾。

士兵克星这个技能有利也有弊，虽然能为莉亚公主提供对普通士兵一击必杀的能力，但是开启此技能后，她的武器射速将会大大降低，如果在没有队友掩护的情况下，其实很难有输出的空间。而小队护盾的使用也十分需要技巧，因为护盾在游戏中是双向生效的，玩家必须保证使用护盾后不影响队友的正常输出，不然很可能会导致队友失去掩体后的最佳射击空间，所以这也是莉亚公主必须走在队伍后面的原因。

如果说皇帝是小队中的将军，那么莉亚公主就是运筹帷幄的元帅，有时一个护盾就能救小队与水深火热，放置得当的话更是能避免腹背受敌，让小队立于不败之地。所以如果大家在游戏中看到莉亚公主，请务必保护好这位美丽的小姐。



# 训练任务全星要点

### 关卡：乞丐谷

**无质子**

●**特殊要求**：不使用质子鱼雷在六分钟内完成

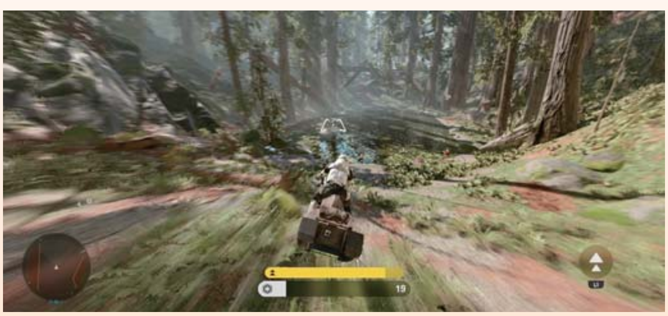
●**达成要点**：不使用质子鱼雷本身不是难点，要控制在六分钟以内则需要一定驾驶技术，整体来说难度不大。另外此训练任务对应“银河最强星际驾驶员”这个奖杯/成就，这里对操作的要求更高，同时玩家一定要避免出现枪口过热，出现输出时间的空白。

### 关卡：恩多星追逐

**打败敌人**

●**特殊要求**:打败五名反抗军并抵达终点

●**达成要点**：沿路击败敌人并不困难，任务的重点在于快速通过关卡，关底出现AT-AT后，要小心不要撞在上面，另外关卡中有一些类似与飞车点的斜坡，在这些地方使用加速会更加安全一些。



### 关卡：压制

**A翼战机**

●**特殊要求**：摧毁8架A翼战机

●**达成要点**：要注意本关A翼战机只会出现在击败第一波地面敌人之后的一小段时间，当达斯·维达的主舰到来后，他们的火力目标会转为攻击主舰。使用AT-ST的反载具飞弹时，要尽量选择与目标距离较远时发射，这样才能保证不会将飞弹打偏。

### 关卡：原力的黑暗面

**高效率**

●**特殊要求**：在生命值75%以上的状态完成

●**达成要点**：本关推荐使用白卜庭皇帝进行游戏，敌人出现后拉近距离施放连锁闪电可以快速清场，觉得血量即将低于任务要求时，使用技能补血即可。

### 关卡：侵略

**绊倒**

●**特殊要求**：在使用牵引锁不失败的情况下完成

●**达成要点**：驾驶T战机对AT-AT使用牵引锁时，一定要注意将其身边的AT-ST先解决掉，不然会因为它们的攻击而导致牵引锁使用失败。同时在开启牵引锁之前，玩家的飞行状态也决定了，牵引锁发射后T战机的稳定性。



# 单人战役全星要点&全收集

虽然游戏以多人模式为主打，但由于单人战役内容与奖杯/成就相关，这里还是要做一下讲解。游戏中的每个单人战役都对应着有相关要求的星星，其中最后一项全部为大师难度下将敌人得分压制在40分以下。战役中可以选择是否携带AI队友一同游戏，每个队友阵亡后，会根据其兵种不同掉落分数，有2分和5分两种，分数掉落后，玩家在短时间拾取队友掉落的分数即可将其回收，此时敌人无法获得分数，如果没有及时拾取则电脑加分。可能在这样的机制下，不少玩家会觉得带上队友会非常麻烦，于是尝试单人挑战。但是！如果玩家选择单人游戏的话，玩家每次死亡会丢掉20点分数，死亡两次失分为40，而游戏要求的40分以下，并不包括40分，也就是说玩家只能死一次。所以超出挑战范围以外的这18分，倒不如当做留给AI队友的失分配额，如此一来自己的死亡失分也重新变回5分，究竟哪种选择更加划算，读

TIPS 遇到载具时一定要记得拿上你的粒子鱼雷。

者心里也应该有数了。不过以上的计算机制并不在英雄战中生效，玩家扮演英雄死亡后固定扣除 20 分，与是否携带 AI 队友无关。所以英雄战下，对操作自信的读者倒是可以考虑尝试单人挑战。

除战役模式外，单人游戏还对应了四个星球的四场生存战斗，每场战斗都有 15 波敌人需要击退。固定波数的进攻下，会有载具或强力敌人对玩家发动攻击。生存模式的全星要求中，大师难度通关和困难难度不死过关都有一定难度。由于在困难难度通过后，游戏会开放个人星际卡组，推荐可以先将困难模式通一遍，再根据不同需要组合卡组进行游戏。当然，如果玩家本身卡组尚不齐全，还是推荐先升级星际卡后再来挑战。

## 豪斯星

### ●豪斯星战役

本关可以说是几个单人战役中最为困难的关卡，地图中虽然看上去有两个地洞十分适合蹲点死守，但实际上这个四通八达的地道并不适合战斗，一旦被敌人堵在洞穴内基本就逃生无望了。打这关时，应该化被动为主动，以游击的方式迎敌，争取在敌人刷新后尚未汇合的阶段就将他们各个击破。如果实在出现顶不住的局面，可以利用地洞周转一下，但是依旧不要死守。

**收集**



▲登上出生点营地帐篷左边的山坡。



▲向北下山后，沿机关枪下方直走上山坡。



▲下到山坡后的岩石边。



▲向东走，来到地图边缘的小坡上。



▲进入雪洞内在左手边找到。

### ●豪斯星英雄战

本关英雄战的打法与士兵战役相似，推荐使用莉亚公主，小队护盾可以为 AI 队友提供有效的掩护，召唤的补给资源也可以回复自己的血量。

**收集**



▲以洞穴口作参照，直走在山坡半高处看到。



▲顺着此处的上坡向上，来到地图东南角高处获得。



▲顺着较大的雪洞洞口爬上山坡。



▲升空舱小山坡对面的山坡上边缘地带。



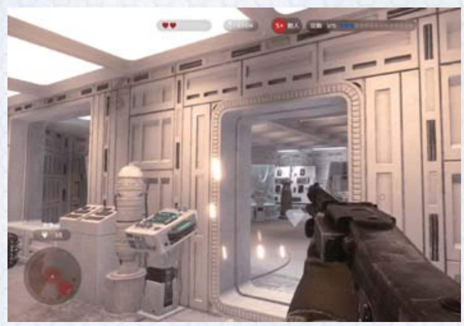
▲从雪洞最北边的入口进入，在通道尽头的角落获得。

### ●豪斯星球生存者

**收集**



▲进入机库角落通道内，左转进入房间内。



▲离开房间后，从之前的通道岔路来到外侧机库爬上二层，进入右手边房间内获得。



▲进入机库角落通道内，左转进入房间内。



TIPS | 收集部分的方向可以用小地图上的刻度进行参考。



▲对面区域对应位置。



▲通过右边门来到外面雪地，在右边通道内获得。

## 塔图因星

### ●塔图因星战役

进行本关的挑战时，要注意不要贪分，有些距离自己太远的分数可以放弃，前期尽量保证不出现大量丢分现象。当第五双方开始出现强力兵种后，你会发现AI友军的攻击力突然变得很高，此时玩家只要伺机找到空挡出来拿分即可。

#### 收集



▲出生点旁边的飞船上面。



▲下船后向右，在龙骨的中间。



▲跳上飞船后，船头位置。



▲从飞船跳到帐篷上面，在低处的帐篷顶上获得。

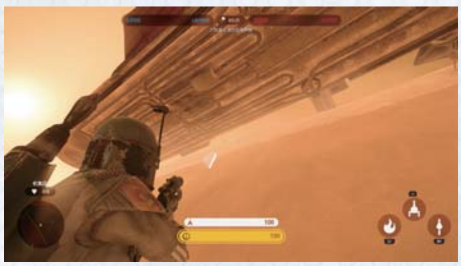


▲从帐篷跳下后，进入运输船下方，在一个椅子对面的控制台中的夹层内。

### ●塔图因星英雄战

依旧推荐使用莉亚公主，打法与豪斯星球的英雄战类似，注意小队护盾的位置可以让挑战变得更加轻松，全收集的挑战使用波巴费特会比较容易完成。

#### 收集



▲出生点旁边的飞船斜坡下面。



▲飞船尾的一堆废弃R2机器人处，在一个四周有遮挡的杂物堆里。



▲使用飞行包来到运输机上，在机尾位置。



▲来到船头，在左边下方看到杂物堆中的收集品。



▲直走向地图边缘，在“沙拉克”上方用飞行包获得。

### ●塔图因星生存战

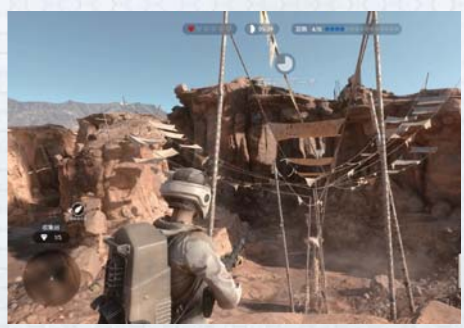
#### 收集



▲爬上左边的山坡后，来到图示位置，直接使用火箭背包跳起获得。



▲重新爬上左边山坡，此次在岔路口向更高处移动，来到图示位置后，还可以在右边的木架上看到第三个收集。



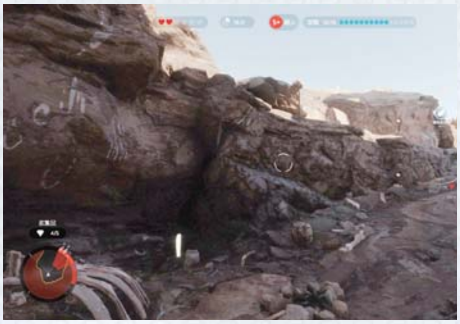
▲利用飞行包获取收集品即可。



TIPS 在战场上除了眼睛外，更加要相信自己小地图上的雷达。



▲拿到第三个收集，向后走以空中的战舰为参照，看到右边山上出现帐篷后，爬上去来到图示位置，此收集距离山边比较近，直接使用背包容易跳过，可以向后退两步再起跳。



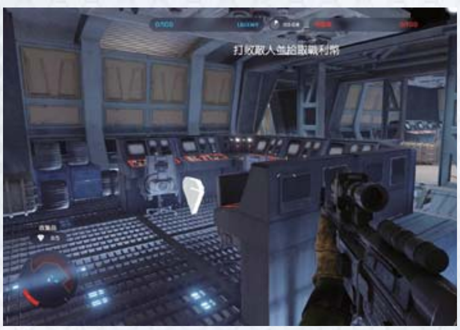
▲获得后来到地图另外一侧，看到两个圆顶小屋后，向左走，在穿梭机下面的山洞内获得。

## 恩多星

### ●恩多星战役

本关出生点北侧，也就是右手边位置，是一处楼梯的尽头，此地十分适合防守。敌人一般会分为两波进攻，先是由西边下层通道直接进攻，之后南边的控制室内会再来一波，使用卡组的榴弹可以轻松解决通道内的敌人。

**收集**



▲出生点向右，在房间内控制台后面。



▲离开建筑物向右上坡后，在左手边草丛内获得。



▲从停机坪下走过，通过对面一棵倒地的中空树干后，在后面的大树下获得。



▲进入对面的建筑后，从右边楼梯登上二层，在通道内获得。



▲离开后在停机坪南边，下面的发电机缝隙内获得。

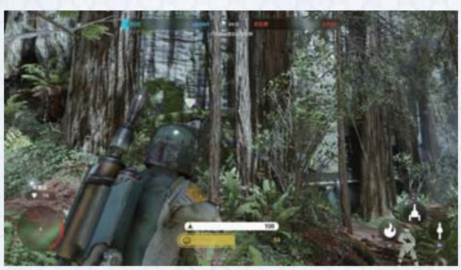
### ●恩多星英雄战

来到与士兵战役相同的地方，英雄选择白卜庭皇帝，敌人的出现顺序与之前也是一样的，使用原力攻击可以在转角处将敌人提前消灭，本关收集必须使用波巴・费特。

**收集**



▲离开基地后向左，在大门上方的岩壁上找到。



▲获得后向北方移动，走过基地最后一个大门后，在右边高处的岩壁上找到。



▲从停机坪下走过后，在倒地的树干上方获得。



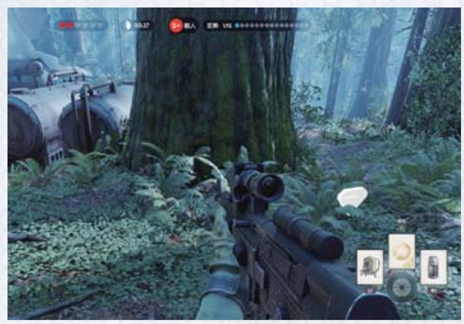
▲来到停机坪在“兰姆达级”穿梭机的机翼上获得。



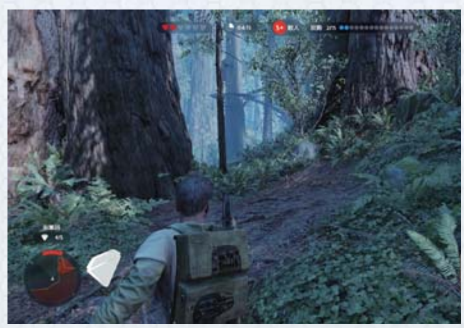
▲进入西边的基地，在二楼动力室找到，获得此收集品后会跌落死亡。

### ●恩多星生存战

**收集**



▲面向被炸毁的基地大门，向左侧45°方向移动，经过发电机组后在一棵大树后获得。



▲由此处向左，贴着地图边缘走，在角落的树下获得。



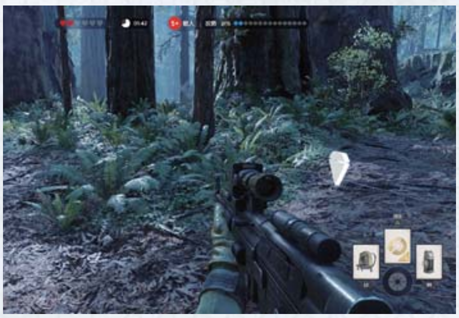
TIPS | 合适的迷彩颜色可以增加你的隐蔽性。



▲继续贴着地图边走即可获得。



▲在地图边缘经过损坏的AT-AT后继续向前，在地图尽头获得。



▲转身朝相反方向一路走到底，在地图南边获得。

## 苏鲁斯特

### ●苏鲁斯特战役

本关如果选择蹲点死守的话，只能选择地图北边的屋子，因为游戏的AI在感应门前大部分时候会选择围守，如果他们不进来的话，玩家主动出去基本必死，所以只能选择这种没有大门的屋子防守。另外如果不怕麻烦的话，先通一遍困难，再将个人卡组中编入榴弹卡片，本关会变得更加容易。

#### 收集



▲爬楼梯来到高处工作架后，登上AT-AT获得。



▲从AT-AT上跳下，进入北边的房间内。



▲在另外一台AT-AT前方左侧的角落内获得。



▲在大门左边角落内侧获得。



▲走出大门向右，跳上二层集装箱，在大门柱子上获得。

### ●苏鲁斯特英雄战

蹲点死守白卜庭皇帝依旧是最让人放心的选择，如果觉得这么守株待兔实在无聊的话，推荐可以选择卢克试试。找一个带感应门的房间，如果敌人采取围守，就出门让他们吃一记原力推击，当然在出门前记得按着格挡确认敌人火力。

#### 收集



▲出生点右侧的墙边。



▲AI-AT后面二层集装箱上方。



▲跳下后进入西北角通道内。



▲跳上西边的AT-AT在头部位置获得。



▲出门后在大门左侧高处（与士兵战役的收集5位置对称）。

### ●苏鲁斯特生存战

#### 收集



▲出身点旁边的穿梭机机翼上。



▲走出车间向右一直走，在右手边地上。

TIPS | 开启护盾的叛军飞机可以直接将帝国军飞机撞毁。


▲转过身朝车间的另外一侧走，到达地图边缘后，在地图正北方向的地上找到。


▲向右沿着地图边缘走下楼梯，在一座钢铁拱桥下面获得。


▲来到后面的岩浆池子，在高处利用火箭喷射包获得。

## 奖杯/成就说明

抛开多人模式的几个奖杯不谈，本作虽然没有战役模式，但是单人奖杯却一点都不容易，尤其无阵亡完成大师难度的生存战役，目前想到的比较靠谱的是选择豪斯星球的地图蹲坑。而战役模式全星收集的条件也有一定难度，另外本作几乎没有与好友联机互刷的机会，所有战役模式（生存战除外）在联机时都无法获取星星，而多人联机打生存战役时，双方都不能发生死亡才会解锁成就／奖杯，所以基本上想要白金或者全成就只能自力更生了。反正游戏中还有在线升到50级的奖杯／成就，玩家们不如先升级，磨练好了技巧再重新回来挑战，这样也能节省一些不必要的时间。

| 名称 | 属性/点数 | 说明 |
|---|---|---|
| 白金奖杯 | 白金/– | 获得游戏中所有其他奖杯 |
| 曙光乍现 | 银/40 | 游玩所有的多人连线模式 |
| 在遥远的银河系…… | 银/40 | 在每一种多人连线模式中各获得一场比赛胜利 |
| 别跟我提胜算！ | 铜/15 | 成功完成10次注水冷却（多人连线） |
| 我提议新的战略 | 铜/15 | 使用伙伴的星际卡牌组10次（多人连线） |
| 我先开枪的 | 银/40 | 在一场比赛中第一个获得击杀（多人连线） |
| 射得好，小子！ | 铜/15 | 击杀使用喷射背包的敌人（多人连线） |
| 机智战士 | 银/40 | 以任何特性达到等级3一次（多人连线） |
| 不要低估原力 | 银/40 | 以英雄身分累积击杀100次（多人连线） |
| 快狠准一击粉碎他们…… | 铜/15 | 以AT-ST踩扁25名步兵 |
| 打中了吧！ | 银/40 | 在步行机入侵战中用牵引索摧毁敌军AT–AT |
| 守住阵线！ | 铜/15 | 在星球争霸战中于攻击或防守控制点期间击杀10名敌人 |
| 保持专注 | 铜/15 | 在一场战机中队战中击杀10名敌人 |
| 送什麼货？ | 铜/15 | 在货物争夺战中击杀10名携带货物的敌人 |
| 达成目标 | 铜/15 | 在团队殊死战中获得最多击杀 |
| 此人原力强大 | 铜/15 | 在力抗群敌战中以任何英雄身分击杀10次 |
| 我等候你多时了 | 铜/15 | 在逃生舱争夺战中击杀10名试图夺取你队伍逃生舱的敌人 |
| 发电机器人？发电机器人！ | 铜/15 | 在一场机器人追逐战中夺取3个机器人 |
| 原力威能 | 铜/15 | 在英雄争霸战中以任何英雄身分打败1名英雄 |
| 当900岁，你活到时… | 金/55 | 晋升至阶级50 |
| 收藏家 | 铜/15 | 在游戏中获得任何一件模型馆模型 |
| 告诉贾霸，钱我准备好了 | 银/40 | 累积赚取25,000货币（多人连线） |

| 名称 | 属性/点数 | 说明 |
|---|---|---|
| 精英 | 银/40 | 达成100项游戏里的成就 |
| 意志坚抉 | 银/40 | 完成25项挑战 |
| 别太骄傲 | 铜/15 | 打败千年鹰号与奴隶一号 |
| 原力震颤 | 铜/15 | 扮演每一位英雄各一次（多人连线） |
| 你我联手即可一统银河 | 铜/15 | 和好友共同完成任何一项任务 |
| 你的旅程才刚开始 | 铜/15 | 完成所有任务 |
| 大师 | 金/55 | 在大师难度下获得所有的任务星星 |
| 反应力十足 | 铜/15 | 在大师难度下35分钟内完成任何一项生存战任务 |
| 精准射击 | 铜/15 | 使用转轮步枪爆头10次（多人连线） |
| 收破铜烂铁的 | 银/40 | 收集任一颗星星 |
| 好吧，我来试试看。 | 铜/15 | 在所有训练任务中各获得一颗星 |
| 安全不是飙车的目的 | 铜/15 | 在“恩多星追逐”任务中不受任何伤害 |
| 银河最强星际驾驶员 | 铜/15 | 在“乞丐谷”任务中于2分钟内摧毁10架钛战机 |
| 新兵 | 铜/15 | 完成任何任务 |
| 优秀，非常优秀。 | 铜/15 | 在战役任务中累积获得5颗星 |
| 好的开始 | 铜/15 | 对抗普通难度AI赢得任何一项战役任务 |
| 生存者 | 铜/15 | 在生存战任务中累积获得5颗星 |
| 阿卡巴的精英 | 银/40 | 无阵亡完成任何一项大师难度的生存战任务 |
| 做……或者不做，没有所谓试试看。 | 铜/15 | 完成教学 |
| 因为我个子小，所以你看轻我是吗？ | 铜/15 | 晋升至阶级25 |
| 以一颗毛球而言还不错 | 铜/15 | 在恩多星上被依娃族用岩石打中头部 |
| 步行机防卫者 | 铜/15 | 在步行机入侵战中摧毁一架Y翼战机 |



文 宇宙人 美编 小瑟




本文对应游戏版本：1.01

# 系统详解

也许是因为前面《无夜国度》的"难产"，使得这次《索菲的工作室》也经历了一次延期。同样作为一款"年货"，《工作室》每一作都有不同程度的变化，而本作自然也不例外。除了登陆 PS4 带来了画面提升之外，调合、战斗等系统的变化也为玩家带来了一些新的感觉。不过也可能是《无夜国度》分散了入手使得本作给人留下了一些遗憾。特别是喜欢挑战难度的玩家可能又要失望了。不知道未来 KT 社会不会为本作推出新的 DLC 呢。

| 索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士 | Koei Tecmo | 角色扮演 |
|---|---|---|
| 多机种 | ソフィーのアトリエ ～不思议な本の炼金术士～ | 日版 |
| | 预定2015年11月19日 / 本地1人 | 对应年龄：12岁以上 |
| | 售价为PS3/PS4：6800日元、PSV：5800日元 | |

## 基本操作

| 按键 | 探索 | 战斗 |
|---|---|---|
| 左摇杆 | 移动 | – |
| 右摇杆 | 调整视角 | 调整视角 |
| 方向键 | 菜单中移动光标 | 菜单中移动光标 |
| ○键 | 调查 / 确认 | 确认 |
| □键 | 攻击 | – |
| △键 | 打开菜单 | – |
| × 键 | 跳跃 / 取消 | 取消 |
| R1 键 | 打开书签 | 切换攻击架势 |
| L1 键 | 城镇内地点跳跃 | 切换防御架势 |
| Option 键 | – | 开启 / 关闭加速 |
| 触控板 | 菜单中打开道具相应图鉴 | – |

※ 本攻略按键以 PS4 版为准。

## 主菜单




| 项目 | 作用 |
|---|---|
| コンテナ / カゴ | 道具箱子，外面的时候则是玩家的背包 |
| レシピ发想 | 确认炼金菜单 |
| 出来事 | 现在可做的事情提示，包括主线和支线 |
| 装备 | 替换 / 确认角色身上的装备 |
| 队列 | 调整参战角色和站位 |
| ステ－タス | 确认角色的状态 |
| 依赖・ウワサ | 确认依赖任务和传闻 |
| 设定 | 游戏的设定项目 |
| 图鉴 | 查看游戏的各种资料 |

## 城镇功能

**キルヘン・ベル**是本作的主要城镇，同时也是索菲工作室的所在地。城镇上有不同的区域，同伴、NPC 们也居住在这里。大部分的支线剧情都是在城镇里触发。此外，镇上还有很多商店和设施，与索菲的日常生活密不可分。



© S－エーテクモゲームス All rights reserved

## 昼夜交替／时间变化／天气变化

昼夜、日期、天气的变化是本作新加入的系统。在城镇不同地点之间移动、大地图上前往不同地点、采集、战斗、调合，这些行动都会经过时间，而跟以往不同的是，本作的时间是以小时为单位算的。一天 24 小时，其中 5:00am~9:00am 这段时间是清晨，10:00am~4:00pm 是白天，5:00pm~7:00pm 是傍晚，8:00pm~4:00am 是夜晚。不管是城镇里的 NPC 还是迷宫中的魔物都有自己的生活习惯／习性。比如到了晚上，NPC 们会全部回家，所有店铺或者设施（除了咖啡厅）都会关门，只有触发剧情的时候才会有其他 NPC 出没。而迷宫里面，白天和晚上出现的魔物也是不一样的。

除了时间之外，周期也会影响 NPC 的活动。游戏的世界观以植物的花开结果周期（双叶、蕾、开花、果实、种子）来定义一周，一周有 5 天，其中果实和种子两天是休息日。NPC 的活动也受周期的影响，比如**オスカ**－平日在旧市街摆摊，休息日才会回到自家的店门外，咖啡厅的兔女郎**テス**只有周末才来打工，**モニカ**周日会去教会祈祷等等。部分支线剧情的触发也收周期的影响，所以后文会用“双叶日、蕾日、开花日、果实日、种子日”来描述这些日期。

游戏中一个月有 30 天，不过没有月份计算，所以 30 日之后会回到 1 日，而且不像“艾兰德”三部曲那样限制了一周目的总天数，所以玩家不用担心时间经过会带来什么负面影响。

至于天气变化则是完全随机的，NPC 们的活动一般不会受天气影响（雷暴雨也照样摆着路边摊），倒是迷宫里的魔物会发生变化。






## 咖啡厅（カフェ）／依赖任务＆传闻

类似于以前的公会，24 小时营业，索菲可以在这里接到各种依赖任务，为镇上的人解决烦恼（充实自己的钱包）。依赖内容主要有两种，分别是交纳特定道具或者讨伐指定的魔物。其中讨伐魔物的依赖一般不会指定数量，而是有一个期限，在这个期限之内讨伐目标魔物越多，报酬金额就会越高。而交纳道具的依赖一般有数量没期限。

依赖任务列表最多会列出 6 项，玩家可以全部都接下来，但是要注意，依赖接了之后如果取消就会消失。有完成期限的依赖，如果到期之前不去报告完成也会消失。依赖如果不接的话，过一段时间会刷新，所以一些做不来，或者觉得做了赚钱不多甚至要亏钱的依赖，建议不要接。




### 依赖任务组

部分依赖任务会以 2 ~ 3 个一组出现，这些依赖任务会同时要求玩家讨伐不同种类的敌人或者交纳不同的道具。虽说只要完成其中一项就能交纳，但是如果全部完成的话能够获得更加丰厚甚至额外的报酬。

### 升级任务

完成一定次数的依赖任务之后，咖啡厅负责人**ホルスト**会给索菲一些特别的升级任务。完成了升级任务之后，索菲就能接到难度更高，报酬更丰厚的依赖了。

### 传闻（ウワサ）

传闻系统也是咖啡厅重要功能之一。传闻跟依赖任务一样由**ホルスト**发布，每个传闻都有一个价格，从几十到上千不等。购买传闻之前玩家只能知道这个是关于哪方面的，购买了之后才会知道具体内容。传闻的种类比较多，有关于街上的人的传闻，采取地异变，或者强敌出现等。传闻购买了之后，地图上相应的地方就会发生变化，比如采取地异变相关的传闻发生期间可以采集到特殊的素材。强敌出现的传闻会让该地方出现超强力的敌人等等。

传闻同样是有期限的，购买了之后过一段时间，或者到采取地把特殊素材采完了之后就会结束。不过这些传闻大部分都是有周期性的，结束了一定时间之后又会出现。主菜单中还能查看过去曾经接过的传闻，不过只能查看到跟 NPC 或者系统有关的。

### 引换劵




依赖任务完成之后还能额外获得一些引换劵，引换劵能拿去给兔女郎**テス**换一些素材或者道具——当然仅限她上班的两天。引换劵能换到一些前期流程比较难获得的素材，或者有不错效果的饰品。不过，因为集齐 100 枚引换劵能交换跟**テス**的约会劵（デート劵），并且解锁相应的奖杯，所以引换劵建议还是尽量留着吧。

## 锻冶屋

完成罗杰开锻冶屋相关的剧情之后，索菲就能在这里买到一些矿石类的素材，以及让罗杰帮忙打造武器了。打造武器首要的东西是“（武器素材）”类的素材，比如**インゴット**等。此外还要额外给一些其他的素材，因为每个角色的武器都是专属的，所以具体还要视武器而定。不过，因为锻造武器要用到多种素材，所以锻造武器之前玩家可以不必纠结将所有想要特性都继承到一块原料上面。只要其他素材有就行了。武器锻造出来之后可以从素材的特性中选择三种继承。继承特性是在正式开始锻造之前执行的，而如果继承的特性越高级，武器的价格将会越贵。

**TIPS** 已接的依赖任务在快到期（剩下5天）的时候，画面左上角的时间那里会多出一个卷轴的标志，里面的数值表示快过期的依赖数量。如果此时人在外面的话建议马上回去，一般5天时间是绝对足够从任何地方返回的。

## 服饰屋

完成**レオン**开服装店相关支线剧情之后，她就会在**ストリ－ト**经营服装店。索菲除了可以买到一些丝绸类的素材之外，还可以委托制作一些防具。制作防具要“( 防具素材 )”类的素材，再配其他材料。具体流程跟锻造武器是一样的，防具能从素材中选择 3 种特性继承，特性越好价格越贵。

## 武器 / 防具强化

武器防具的强化是本作新加入的系统，玩家可以在原有的武器基础上，让罗杰用“( 武器素材 )”来进行强化，使得武器的性能提升，防具则用“( 防具素材 )”。武器防具的参数最下面有一个“强化”的项目，旁边的符号表示最高可强化的次数，使用的素材越高级，增加的参数越高，当然价格也越昂贵。以笔者的经验来说，游戏中前期几乎用不着强化的，特别是早期金钱紧张建议节约一些。到后期能制作最好的防具时再强化也不迟。



## 量贩店 & 道具补充

完成**コルネリア**开店相关的剧情之后，量贩店就会开张。此后，索菲可以将自己调合出来的消耗品道具和素材直接登陆到商店里让**コルネリア**进行复制，之后就能用金钱购买了。这项功能是为了方便玩家量产道具的。特别是后期一些特性很难入手，或者制作一件需要花很大功夫的东西都可以通过量贩店直接复制。不过武器和防具是无法复制的。

此外，**コルネリア**加入队伍之后还会开启消耗品自动补充系统。在量贩店的菜单点击“自动补充”之后，以后在外面消耗掉的道具在玩家回到工作室的时候就会自动补充，当然，这项服务也不是免费的，回到工作室的时候会自动扣除补充费用。如果身上的钱剩下的钱不够就无法补充，同时“自动补充”功能会被取消。



需要注意的是，游戏早期在自动补充系统开放之前，消耗品道具如果用完了的话会直接消失。所以如果在这之前调合出了不错的道具，不要太快用完。

# 炼金术介绍

## 炼金菜单





在正式开始介绍调合之前必须先介绍一下本作的道具炼金菜单。本作中，学习炼金术并不是像以前的主角们那样通过看“参考书”来学习，大多数情况下索菲要从日常生活、采集、战斗中获取灵感，并从中想象和创作出各种道具。而还有一小部分道具是让普拉芙妲回复记忆之后让她教会的。只有极个别跟支线和系统相关的调合菜单是看“参考书”学习。

所以这一作，玩家要按照炼金书上的要求完成之后，才能学会新的制作配方。比如要求探索特定的地方，打倒特定的敌人，调合出带指定特性效果的道具等等，这个设定有点类似前作的“课题系统”。

游戏的流程也是以炼金术学习的情况来推进的，以普拉芙妲的记忆的菜单为节点。每学会一个跟普拉芙妲记忆相关的配方之后，剧情就算推进一个阶段。而炼金菜单中也会新开放一部分。

游戏里一共有 5 套菜单（**レシピ**），每个菜单记载了数十种配方，菜单上面还是黑色格子的表示暂时无法确认学习条件，而打问号的表示已经可以查看学习条件了，出现了道具剪影的格子表示索菲已经学会，但还没试过调合的。

除了跟剧情相关的特定菜单之外，黑色格子的配方要先将邻接的问号格子的学习条件完成，或者普拉芙妲回复了这一整段记忆之后，才能变成问号格子。不过即使如此，如果我们无意中达成了学习条件的话，也是能直接学会的。

## 炼金的基本

学会了菜单，并且搜集到对应的素材之后就能进行调合。作为炼金术士，索菲除了有表示战斗能力的战斗等级之外，还有一个炼金等级。如果索菲的炼金等级未达到道具所要求等级，依然可以进行调合，但是品质会有一定程度下降。如果等级相差太远的话，还会发生调合失败，这个设定跟“艾兰德”三部曲里差不多。

## 炼金的过程

### Step 1 选择要调合的道具



这个界面能看到道具调合所需的材料数量，所需时间，道具图标左上角的等级表示要求的等级。“作成个数”表示一次制作的数量，这个数量是固定不变的。按□翻页之后能看到道具的效果。

### Step 2 选择素材

按照道具的需求选择调合素材，部分道具所需的素材可能是一个大的种类，也可能是具体的某一个。每个素材都有一个效果值，具体下文为大家讲解。



### Step 3 选择炼金釜



随着流程推进和探索，索菲能获得多个炼金釜，而每个炼金釜都有各种的特殊效果。

## Step 4 道具摆放




将代表素材的方块放进炼金釜内，摆放素材要注意的事项请参考下文。放好之后就能开始调合。

## Step 5 选择特性＆大功告成

调合完成之后还有最后一个步骤，就是选择特性。成品道具可以从调合素材所附带的特性中选择最多三种继承过来。继承特性之后，调合就大功告成。




## 效果＆效果值变化

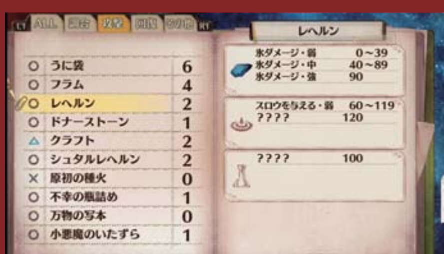
游戏中的消耗品或者装饰品等道具都有一些多种效果，这些效果是道具所独有，而且不可继承的。以下图的レヘルン为例，除了最下面的未知效果之外，还有冰属性伤害，以及减速两个效果。而就算同一个效果，还有强、中、弱的变化。调合的过程中影响成品效果的呈现变化的，就是素材的效果值。

在选择素材的时候我们可以看到每一个素材上都写了一个数值，这个数值就是效果值。至于不同颜色表示的是这个是数值的属性。以前面 Step 2 的“妖しい液体”为例，它作为水素材使用的时候，属性值就是 15，而作为毒的材料使用的时候，属性值就是 25。因为我调合的“シュタルレヘルン”将它当水素材使用，所以它的效果值就是 15。

素材选择界面，以及拼图摆放界面的右侧我们可以看到 3 条效果值的槽，这三条槽就是影响成品效果呈现的。从 step 2 图中我们可以看到“シュタルレヘルン”最多有 3 个效果，这三个效果分别受到前三个类别的素材所影响。当素材的效果值加起来达到了特定数值以上的时候，成品就会呈现出相应的效果。

现在回头再看看上图的“レヘルン”，调合的时候当第一个素材效果值加起来在 0 ～ 39 以内，它的效果就是“冰ダメ－ジ·弱”。40 ～ 89 范围内是“冰ダメ－ジ·中”，90 以上就是强。

当然，效果值并不是越高越好，也有极个别的道具效果值在特定范围内的时候才能发挥出最佳效果。所以调合道具的时候，首要考虑的就是其效果，通过选择素材和摆放位置，将效果值控制在想要的范围内，以达到理想的效果。




## 关于素材摆放

1. 奖励点：本作调合系统最大的特色，炼金釜的空间和素材的大小在这里被量化成类似俄罗斯方块的格子。炼金釜的格子里面我们可以看到有很多不同颜色发光的点，这些就是奖励点。当素材拼图放进这些点里面的时候，其对应的效果值就会额外增加。同时，素材拼图周围的所有格子都会发光。发光的颜色会根据釜里该格子本身的颜色而定。另外，如果发光格子附近正好有方块放进来，那么这个格子的光点会变得更亮。此时放进素材的话，该素材能获得更高的效果值加成。此外，发光格子里面放入对应颜色（属性）的素材方块，那么该素材的效果值也会增加。

2. 摆放顺序：摆放素材的时候并不要求不能重合，后放的素材如果有某一格压到另一块素材的话，被压的素材就会整块沉下去。沉下去之后不会对已经获得的效果值造成影响。只会影响到最后的比例加成。

3. 比例加成：在全部素材放置完成之后，系统会根据釜里面各种颜色的比例，给颜色比例最高的素材额外增加效果值。增加量就是其所占的百分比。以上图为例，图中**レヘルン**所有素材摆放完之后，红色和蓝色占的比例最高，正好各 24%。所以属性值里面红色和蓝色的部分都能获得 24% 的加成。而白色的 12% 不会增加。

综上所述，成品属性值除了取决于选用的素材之外，还要算上奖励点和比例加成才能最终算出来。所以选用的炼金釜不同，摆放顺序、位置不同，素材不同，都会导致成品有非常大的变化。虽说看上去似乎很复杂，但只要多尝试几次大家就会理解这些规律，并且发现其中乐趣的了。




## 道具特性

特性继承向来是《工作室》系列”最博大精深的地方之一。同一件防具，如果配上了好的特性和没有特性完全是天差地别。特性种类有很多，比如加强道具效果、增加使用次数，加强武器的攻防参数等等应有尽有。本作的特性继承不同于前作需要算 PP 点数，只要是材料里有的都可以继承。但是有些特性不能继承到某些种类的道具中，比如攻击强化系的不能继承到防具里去。

合成的时候，素材里如果有同类型不同程度的两个特性的话，它们还能叠加成一个更强的特性。比如素材里有“攻击强化”和“攻击ブースト”，成品就能继承到更强的“猛兽の力”。利用这个特性合成的方法，前期还能做出一些非常强力的特性。

此外，游戏初期索菲是不能继承特性的，剧情要完成“记忆を取り戻そう·3”之后才能继承 1 个特性，炼金等级 Lv20 的时候能继承两个，Lv30 以上才能继承 3 个。

## 道具品质

本作中道具的品质是隐藏数据，要调合了“**メルクリウスの瞳**”之后才能以数值化的方式看出来。品质会影响到道具本身的效果，以及武器防具的性能。品质越高，消耗品道具的破坏力 / 回复力越高，武器防具提升的参数同样会越高。

**TIPS** 本作中增加了快速调查道具图鉴的便利功能，在调合或者查看道具素材的时候，只要按下触控板就能打开一个选单，选单里面列出了该道具的名字、效果和特性，选择对应项目之后就能快速跳转到图鉴相应的页面，这样在调合的时候就能更方便地查看道具的属性以及特性的作用了。

### 炼金釜调合

本作的炼金釜本身也是能进行调合的，通过调合可以调整炼金釜的总格数，奖励点的数量，以及特殊效果等等。后期如果要精益求精的话，调合道具之前可能还要先把炼金釜折腾一番。

不过值得注意的是，炼金釜的格子总数并不是越大越好。因为如果格子太多，放完素材之后各个颜色所占的比例反而会降低，导致最后的比例加成减少。有时候会得不偿失。笔者在流程中大部分时间都是用 5×5 尺寸的炼金釜。

## 探索 & 采集

本作的探索跟以往相比没有太大变化，离开城镇之后就会进入大地图，选择目的地之后就能前往当地并展开探险。地图上各个地方有虚线连接起来，虚线中的红点路过的时候会触发特殊事件，比如回复 HP、LP，捡到钱或者遇到怪等。

如果地点的标志上有个卷轴的符号，表示玩家接了的依赖任务里面有讨伐目标或采集目标在这个地方。另外，如果有传闻发生的话，该地标也会出现非常醒目的符号。

地图上不同的地标之间移动要消耗时间，如果探索装备“旅人の靴”可以节省时间。

到达采集地之后，右上角的小地图直观地显示出敌人和采集点的位置。在不同区域之间移动，或者时间的昼夜交替都会使得区域内的采集点和敌人再生。另外，小地图边沿的右下角有 5 个小灯，这些灯表示采取等级。当玩家在同一个地区不停地进行采集和战斗，这些灯就会逐渐点亮，这表示采集提升。采集等级越高，越容易采集到好素材，但是敌人的强度也会相应提升。




## 战斗系统

### 回合形式 & 行动顺序

本作的战斗系统进行了大改，首先是由前作的 6 人分前后卫小队变成了 4 人队伍。其次是指令选择时机，原本每个人轮到自己的回合时才选择指令，本作改成了行动开始前，所有人都先选好指令，然后根据敌我双方各自的速度来决定行动顺序，全部人行动完之后进入下一个回合。

画面左侧是行动顺序槽，回合开始的时候所有敌人会先选择指令，并且，行动槽中可以看到它们将会有什么行动。提示 attack 为普通攻击，skill 表示会使用技能，而 warning 表示它将要出大招。根据这个行动槽，我们可以决定优先击破将要出大招的敌人——虽说后期打 BOSS 或者强敌的时候几乎全都是 warning。

另外，行动顺序除了取决于速度之外，还取决于角色使用的技能，技能的发动时间慢也会导致攻击延迟。

### 战斗架势

本作新增的系统，选择战斗指令的时候，用 R1/L1 键来设置角色是攻击还是防守架势（默认是攻击架势）。在攻击架势下，角色的攻击力会上升，能够为下一位行动的同伴发动攻击支援。而防御架势则会提升防御力，并且给同伴提供防御支援。此外，每一位角色都有一些独特的被动技能会在攻击架势，或者防御架势下才能生效。因此本作的战斗系统比前作要更自动化一些，看起来没前作各种换位连携那么酷炫，但也不失爽快度。




### 多重支援 & 特殊攻击

战斗的时候画面左下角有一个 ChainLink 的槽，随着对敌人攻击增加，连携槽会增加。连携槽达到 100% 之后，角色就可以发动攻击支援 / 防御支援。所谓攻击支援是指，从第二位角色开始，角色攻击结束之后，前一位角色会在其后追加一招支援攻击（每个角色都有支援攻击专用的攻击动作），支援攻击动作是自动发动的。同理，如果选择了防御架势，角色就会自动给同伴发动援护防御。

当 ChainLink 槽达到 200% 以上，并且有两名以上的角色处于相同的架势下，还能发动多重支援。比如攻击架势的话，角色攻击后会有两名同伴追加威力更强的援护攻击，而防御架势的话则有两名同伴保护队友。

当 ChainLink 槽达到 300% 的时候，并且有 3 名以上的同伴处于相同的架势之下，还会发动强力的特殊攻击 / 特殊防御。特殊攻击类似于前作的必杀技，有非常华丽的演出，威力高并且根据角色不同还附带特殊效果，但使用之后 ChainLink 槽会回到 100%。




### Break 状态

敌我双方的角色如果连续遭到攻击的话会积蓄 Break 值，Break 值是行动槽里，角色头像下方的黄色小条，如果蓄满了的话角色就会陷入 Break 状态。Break 状态下该回合角色无法进行任何行动，而且受到伤害会加重。因为敌我双方都有 Break 值，所以战斗的时候也要注意善加利用这一点。

**TIPS** 要求交纳指定道具的依赖任务有一部分还会对道具的效果和特性作出要求，如果不符合要求的话是无法交纳的。

# 流程攻略

## 攻略须知

本作的游戏流程虽然并未沿用前作的章节形式，但流程依然是线性推进，游戏的主线是帮助普拉芙妲取回记忆的过程，为了方便描述，本文将“记忆を取り戻そう”一系列的内容，以及期间必须完成重要事件定义为主线，而其他跟角色或者 NPC 相关故事的定义为“支线”。不过，主线和部分支线紧密相连，所以攻略主线的时候，建议大家顺便将能做的支线都做了。

游戏中如果同时满足了多个事件发生条件，一般只会触发其中一个。但是只要再进入同一个地方或者再次对话就能将另外的事件触发掉。如果不行的话，第二天再进入该地方或者对话依然能够触发。也有极个别的情况是某些事件已经达成了触发条件，但因为其他还有别的事情导致无法触发，比如同伴加入。

游戏中所有的事件暂时没有过期这么一说，而且游戏只有单结局，因此随心地玩下去就行了，不用担心错过什么剧情或者分支之类的。

## 序

调查炼金釜旁边桌子上的书会触发剧情，之后调查炼金釜，按照教学将“山师の药”调合出来即可。成功调合之后索菲会跟着**モニカ**一起将药拿去给**ホルスト**即可。剧情后开始第二首 OP。

## 始まりのレシピ

**菜单内容**

| 道具 | 修得条件 | 记忆碎片 / 备注 |
|---|---|---|
| 山师の药 | 初期习得 | 再次前往ジオフロント并进入最深处的悠久の座 |
| うに袋 | 获得素材“うに” | 商店购买 |
| ソティ－ | 获得“井户水” | 到工作室门外的水井打个水即可 |
| 朴素な焼き果子 | 获得素材“ラ－メル麦” | 商店可购买 |
| フラム | 收集普拉芙妲的记忆碎片 | 讨伐魔物<br>完成依赖任务（效果大） |
| ゼッテル | 调查书店（本屋）的书架周围 | – |
| ラ－メル麦粉 | 调查メ－ベルト农场的麦田 | – |
| 中和剂・赤 | 获得素材“赤うに” | 可直接到八百屋购买 |
| インゴット | 收集普拉芙妲的记忆碎片 | 讨伐农场晚上的魔物（50 点 / 只）<br>完成依赖任务（8 点 / 项） |
| アプコ－ル | 获得“きまぐれいちご” | 可直接到八百屋购买 |
| 中和剂・青 | 调查广场的喷水池周围 | – |
| ハチミツ | 获得“ハチの巢” | 惠みの森可以采取 |
| 束ねた金丝 | 获得“粘银の丝” | 忘却のナ－セリ－（昼）可以采取到 |
| クロ－ス | 获得“ケモノの毛皮” | 晚上的メ－ベルト农场讨伐キメラビ－スト可以获得 |
| マイスタ－ミトン | 调合出“朴素な焼き果子” | 需要带“しょっぱい”效果的 |
| レヘルン | 收集普拉芙妲的记忆碎片 | 调合（5 点 / 次）<br>获得水类别的素材（2 点 / 件） |
| ドナ－スト－ン | 获得素材“ライデン矿” | 可直接到罗杰的锻冶屋购买 |
| ベ－グルサンド | 获得素材“ラ－メル麦粉” | 不能购买，一定要自己调合出来 |
| スプル－ス | 获得素材“キ－フア” | 在兽たちの寄合所能采集到 |
| 胜者のお守り | 战斗中陷入危险 | – |
| マナフェザ－ | 讨伐 1 只“カイゼルピジョン” | 在彩花の园（昼）能遇到 |
| 魔除けの护符 | 获得素材“敬虔な信者用お礼” | 直接到教会购买即可 |
| 友爱のペルソナ | 收集普拉芙妲的记忆碎片 | 回想起记忆中的魔物（效果大）<br>讨伐山师の水边的“沉默の魔兽”<br>调合、战斗、完成依赖任务都能增长，但效率很慢 |

**菜单内容**

| 道具 | 修得条件 | 记忆碎片 / 备注 |
|---|---|---|
| 人形师の丝 | 通过参考书学会 | フリッツ加入前剧情委托索菲制作，他会给参考书 |
| おばあちゃんの炼金釜 | “记忆を取り戻そう・4”发生阶段在工作室内触发 | 自动学会 |

## 素材を采りに行こう

| | |
|---|---|
| 触发条件 | 游戏开始 |
| 内　　容 | 前往“雏鸟の林”采集素材回来 |

回来第二天，索菲开始请教普拉芙妲炼金术，但是不巧工房里的素材已经用完了，只能先出去采集。

来到城镇的广场触发剧情能让**モニカ**入队。离开城镇来到大地图会出现新的地点“雏鸟之森”，到达之后进入剧情，**オスカ**会加入成为同伴并且进入第一场教学战斗，敌人是**プニ**一只。打倒敌人之后顺便在森林里采取一点素材就能完成采集，离开大地图返回城镇即可。




## プラフタに炼金术を教わろう

| | |
|---|---|
| 触发条件 | 游戏开始 |
| 内　　容 | 采集素材回来后完成第二次调合 |

采集素材回来之后调查工作室的炼金釜即可开始，现在能调合的东西依然只有山师之药，依然是按照教学调合山师之药出来即可。

完成这部分剧情之后，建议先在白天的时间到镇上各个地方逛逛，主要有教会、书店、咖啡店（カフェ），前两个地方是触发剧情开启商店的，而咖啡店则类似于以前的公会，以后可以再这里接各种各样的依赖任务。正好普拉芙妲下一项记忆的要求就是要讨伐和完成依赖任务。




**TIPS** 出现强敌的传闻一般里面所指的魔物等级和战斗力都非常高，建议后期再去挑战。

## 记忆を取り戻そう・1

| 触发条件 | 完成“プラフタに炼金术を教わろう” |
|---|---|
| 内　容 | 想出“フラム”的菜单 |

从这里开始要帮助普拉芙妲取回她的记忆，フラム（炸弹）的菜单获得条件是完成一定数量的讨伐和依赖任务。完成之后回去工作室调查炼金釜即可帮普拉芙妲取回一部分记忆。

完成之后，大地图出现三个新的地点，分别为：“惠みの森”“岩こぶ山麓”“メ－ベルト农场”。另外，完成这项记忆之后，前往ストリ－ト会触发跟罗杰相遇的剧情，同时锻冶屋开店。




## 记忆を取り戻そう・2

| 触发条件 | 完成“记忆を取り戻そう・1” |
|---|---|
| 内　容 | 想出“インゴット”的菜单 |

要让普拉芙妲恢复这个记忆碎片最快的方法是去メ－ベルト农场，打晚上的敌人“キメラビ－スト”，只要打倒两只即可。但这种敌人对目前的我们来说强度还是有点高，出发之前建议先多调合一些炸弹去炸它。如果担心打不过的话也可以完成依赖任务，但是相对来说效率非常低。

解锁这些记忆之后，大地图会出现新的地点，分别为：“兽たちんも寄合所”“三つ子桥の泉”。

此外，白天进入自家工作室还会触发“オスカ－の赖みを闻こう・1”，同时开启新地点“忘却のナ－セリ－”。

## 记忆を取り戻そう・3

| 触发条件 | 完成“记忆を取り戻そう・2” |
|---|---|
| 内　容 | 思考出“レヘルン”的菜单 |

因为目前索菲调合道具还不能继承特性，所以不建议进行太多的调合。建议以搜集素材为主，类似“忘却のナ－セリ－”之类的地方可以大量采取到水类型的素材，做剧情“オスカ－の赖みを闻こう”的时候建议顺便多采集一点。此外还可以多在自家门口的水井打水，在商店里买的水也算在内的。顺便再将菜单里还没调合过的东西全部调合一遍，差不多就能完成了。

取回这部分记忆之后会开放新的地点：“朝凪のほとり”“彩花の园”“岩地の杂木林”。前往书店跟エリ－ゼ对话还可以开放“山师の水边”。同时，索菲调合出来的道具可以继承特性了。



## 记忆を取り戻そう・4

| 触发条件 | 完成“记忆を取り戻そう・3” |
|---|---|
| 内　容 | 想出“友爱のペルソナ”的菜单 |

菜单的内容要求是讨伐山师の水边的“沉默の魔兽”，打开菜单的时候普拉芙妲会提示玩家要做好面对强敌的准备。出发之前建议先完成几件事：1. 完成“オスカ－の赖みを闻こう”让ジュリオ入队；2. 调合一些攻击用的道具，因为已经能继承的特性了，所以随便继承一个提升威力的特性（比如“特性强化”“破坏力增加”“威力固定强化”等）即可；3. 到镇上的ストリ－ト触发跟其他角色相关的剧情，现时点除了ジュリオ之外，ハロル、レオン、コルネリア这些同伴都能入队，具体入队的条件可参照角色支线部分。

至少要保证队伍有4个人，而且最起码还要让コルネリア的量贩店开张。打倒BOSS回到工作室就能让普拉芙妲取回记忆，取回这段记忆之后，地图上出现三个新地标，分别为：“境界の裾野”“材木小屋”“有闲广场”。

## BOSS 沉默の魔兽

位于山师の水边深处区域“出会いの滨”的强力敌人，HP400而且防御力比较高，但是攻击力很低。以队伍4个人平均等级Lv5为基准，就算全体用入队时默认的初期装备去打也不用担心被团灭（前提是全员满状态），倒是迷宫里的杂兵比较强力，建议能躲就躲。BOSS的防御力高，如果用初期武器的话伤害一般只有个位数，所以建议多准备うに袋或者フラム之类的道具，这样能轻松很多。魔兽常用的招式是叫“歼灭の爪”的单体攻击，偶尔会用“死毒の吐息”这种附带中毒状态的全体攻击，保持全队的的HP在50%以上就不会被团灭，之后慢慢磨死它即可。

## 成长のレシピ

**菜单内容**

| 道具 | 修得条件 | 记忆碎片 / 备注 |
|---|---|---|
| 中和剂・绿 | 花费300G金钱 | – |
| | 卖东西赚300G | – |
| リフュ－ルボトル | 调查忘却のナ－セリ－的池塘周围 | – |
| 不幸の瓶诘め | 遭遇不幸 | 团灭一次 |
| モノクログラス | 使用特定的攻击技能 & 辅助技能各一次 | 暂时无法确定具体的技能，建议每个同伴的技能都试一遍 |
| クラフト | 调合出“うに袋” | 要带“爆发する”效果 |
| 炼金ドロップ | 调合出“ハチミツ” | 要附带“キルヘン・ベル特产”特性，这个特性在八百屋销售的“キルヘンミルク”都会附带 |
| 练习用の炼金釜 | 获得“练习用の炼金釜” | 能直接到コルネリア的商店购买到 |
| シュタルメタル | 收集普拉芙妲的记忆碎片 | 调合道具（3点/次） |
| | | 使用道具（7点/次） |
| モフコット | 调合出“クロ－ス” | 要带特性“热を带びる” |
| プニゼリ－ | 绿、红、黑三色的プニ各讨伐1只 | 黑プニ要到中期的迷宫才有 |
| 中和剂・黄 | 探索中各种行动 | 跳跃（1点/次），战斗（4点/次） |
| 特制バックパック | 采取次数 | 2点/次 |
| 万能促进剂 | 调合出“山师の药” | 需要带“サイト+”特性 |
| 摘み取り军手 | 工作室内触发剧情，通过参考书修得 | “记忆を取り戻そう・6”发生期间，可参考メクレット和アトミナ的支线 |
| シルヴァリア | 收集普拉芙妲的记忆碎片 | 讨伐魔物（1~2点/只） |
| | | 制作武器（20点/把） |
| 妖精の道标 | 调合出“スプル－ス” | 需要带“ゆらめく光”特性，这个是素材“夜光水”的固有特性，可以在月と太阳の原野找到 |
| プニプニ弹 | 挨一发“ぷにブレス”才能学会 | 直接到巡礼街道等等地方挨プニ的攻击即可 |
| リフレッシュオイル | 调查忘却のナ－セリ－的“いにしえの厨”区域 | 要进去区域的深处并且调查才行 |

**TIPS** 跟镇上的人相关的传闻（街の人々）购买了之后可以知道NPC们的喜好，方便送礼物。

## 菜单内容

| 道具 | 修得条件 | 记忆碎片 / 备注 |
|---|---|---|
| 小恶魔のいたずら | 获得从魔物身上掉落的道具 | 部分魔物打倒之后有一定几率出现宝箱，取得宝箱即可完成，会掉落宝箱的魔物可查看图鉴 |
| 深绿の羽饰り | 讨伐 1 只セイバ－クロウ | “大地の伤痕”等区域可以找到 |
| 先见の水晶玉 | 跟“先を占える人”说话 | “记忆を取り戻そう・6”发生期间，跟晚上坐在ストリ－ト靠近广场入口树下的人对话 |
| ミネラルエキス | 获得素材“おいしい水” | 在山师の水边可以采集到 |
| 万物の写本 | 收集普拉芙妲的记忆碎片 | 跟职人们搞好关系（需要完成同伴们加入相关的支线剧情） |
| アダ－ルクロス | 参考书《魂之技法》 | 主线剧情中给普拉芙妲制作衣服的时候能修得 |
| 炼金粘土 | 参考书《永久の辉き》 | 主线剧情中给普拉芙妲制作身体的时候能修得 |
| 魂盟の针 | 参考书《魂之技法》 | 主线剧情中给普拉芙妲弄灵魂转移的道具时修得 |
| 幽世の罗针盘 | 剧情学会 | 主线剧情中给普拉芙妲弄灵魂转移的道具时修得 |
| 达人の炼金釜 | 获得“达人の炼金釜” | 月と太阳の原野，“しじまの寝室”区域最深处的宝箱能拿到 |

## 记忆を取り戻そう・5

| 触发条件 | 完成“记忆を取り戻そう・4” |
|---|---|
| 内　容 | 想出“シュタルメタル”的菜单 |

具体要求内容是调合道具和使用道具，建议趁这段时间完成同伴相关的支线，让**コルネリア**加入成为队友，这样以后的道具补充就会简单很多。完成之后开启新的地标“青叶**の**丘”和“静寂**の**湖畔”。并且第二天早上在工作室会触发**メクレット**和**アトミナ**的相关支线。




## 记忆を取り戻そう・6

| 触发条件 | 完成“记忆を取り戻そう・5” |
|---|---|
| 内　容 | 想出“シルヴァリア”的菜单 |

最快的方法是制作 5 把武器，正好给队里的人都换一套新的装备，不过需要的金钱比较多，金钱紧张的话还是接几个任务出去打打怪吧。

完成之后出现新的采取地点：“菌系の乐园”“悟りの岩山”“原っぱ遗迹”。此外，去教会跟帕梅拉对话能开启“月と太阳の原野”，跟在书店的エリ－ゼ对话能开启“大地の伤痕”（需要将前面的对话剧情都触发完）。

记忆恢复剧情结束之后，从外面重新回到工作室会触发フリッツ的相关剧情（前提是已经完成了公会的委托“不气味な小屋を调べよう”）。他会委托索菲帮忙弄“人形师の丝”，并且将调合的参考书给索菲。



## 记忆を取り戻そう・7

| 触发条件 | 完成“记忆を取り戻そう・6” |
|---|---|
| 内　容 | 想出“万物の写本”的菜单 |

这个记忆碎片的收集条件是跟街道上的其他职人们搞好关系，实际上就是要触发完特定的支线才能完成。具体要完成哪些支线现在暂时无法考证，但可以确定的是**ジュリオ**、**コルネリア**、**ハロル**、**レオン**、**フリッツ**这 5 人入队相关的前置支线应该都在这个这个判定范围内。所以现在要做的事情就是去募集这些同伴，在 5 人全部加入队伍之前这个主线就能完成了。

完成之后开放新地图“骸**の**森”“困惑**の**迷い路”“绿**の**旧迹”。同时，索菲学会被动技能“**食いしんぼう**”。

## 炼金术の勉强を续けよう

| 触发条件 | 完成“记忆を取り戻そう・7” |
|---|---|
| 内　容 | 继续学习炼金术 |

主线进行到这一阶段，取回普拉芙妲记忆相关的剧情就会暂时停下来。要完成这部分剧情最主要的条件是要不断地开启调合菜单里还没修得的项目，以及将一些没有调合出来的道具调合出来。其次是完成其他角色入队相关的支线。当调合菜单里的内容完成到一定程度以上之后。在白天的工作室就会触发下一段剧情。

## 记忆の手がかりを探そう

| 触发条件 | 完成“炼金术の勉强を续けよう” |
|---|---|
| 内　容 | 打听让普拉芙妲回复记忆的线索 |

具体内容是去找**モニカ**、**エリ－ゼ**、**パメラ**三个人对话并触发剧情。之后返回工作室。

## プラフタ人间化作战！

| 触发条件 | 完成“记忆の手がかりを探そう” |
|---|---|
| 内　容 | 想出把普拉芙妲变成人类的方法 |

1. 白天在工作室触发剧情，解锁奖杯“人间化作战、失败！？”。

2. 第二天在工作室内会再次触发剧情，索菲因为无论如何都想不出让普拉芙妲变成人类的方法，决定到外面散步。这一阶段无法进入大地图，也无法进行调合。

3. 前往广场触发遇到フリッツ的剧情，索菲终于从フリッツ那里得到了重要的提示。

4. 回去工作室触发剧情即可。剧情后索菲开始进入下一步计划，同时获得被动技能“炼金术士の心得”。

## プラフタを人形にしよう

| 触发条件 | 完成“プラフタ人间化作战！” |
|---|---|
| 内　容 | 一共有 4 个子小内容需要完成。 |

**・プラフタの身体を作ろう**

1. 去找**フリッツ**，对话之后他会帮忙给普拉芙妲制作身体。

2. 三天之后，**フリッツ**会登门找索菲并且将设计图带过来，并且会让索菲准备制作人偶的材料，获得参考书“**永久の辉き**”。

3. 制作出“炼金粘土”之后交给**フリッツ**，他就会开始制作**プラフタ**的身体。

4. 三天之后，**フリッツ**会完成制作并将道具带来给索菲。

**・プラフタの服を作ろう**

1. 去找**レオン**，对话之后她

**TIPS** “达人の炼金釜”是一个比较特殊的炼金釜，虽然点数加成高但是一旦开始调合之后就不能取消，也不能换素材。然后索菲要在60秒之内将放完所有道具，没放完的话会强制开始调合并且失败。所以如果一定要用的话，建议选一个同等尺寸的其他炼金釜，决定好怎么放之后再换达人釜来调合。

●实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解

索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士

会帮忙制作普拉芙妲的衣服，但是要索菲制作能伸缩自如的布料。对话之后获得“**アダ－ルクロス**”的菜单。

2. 制作完成之后拿去给**レオン**，接下来就是等待她的制作了。

3. 布料给了**レオン**之后，第二天她会上门问普拉芙妲的兴趣爱好之类的问题，之后再过三天她会将做好的衣服送上门来。

**・プラフタのねじ巻きを作ろう**

1. 去找**ハロル**对话触发剧情，索菲会让他帮忙给普拉芙妲制作动力发条，但是被拒绝了。回去工作室，索菲决定再去拜托**ハロル**一次。

2. 再次去找**ハロル**，他会提出一个条件，就是要索菲把所需材料给他。

3. 材料是支线普拉芙妲恢复记忆过程中学会的“**シルヴァリア**”，素材所需的“**ソウルストン**”可以到悟りの岩山、大地の伤痕等地方采集。

4. 将“**シルヴァリア**”交给**ハロル**之后他就会开始制作。

5. 三天后，**ハロル**会将做好的动力发条带来给索菲。

**・魂を移す道具を作ろう**

1. 去广场跟**ジュリオ**对话获得参考书“魂之技法”。

2. 回到工作室学会了“魂盟の针”的制作方法，但是素材里面“魂结いの石”不知道怎么弄，所以要去问罗杰。

3. 去锻冶屋跟罗杰对话，得到了“魂结いの石”在山师の水边的情报。

4. 到达山师の水边之后会触发剧情战斗，打一只 Lv9 的岛鱼，HP 只有 100 多的杂兵，胜利后就能获得“魂结いの石”。

5. 回到工作室制作出“魂盟の针”，但是索菲发现只制作一个数量不够。

6. 去找**コルネリア**对话，让她帮忙复制“魂盟の针”。而为了报答她，索菲要帮她完成一件事。

7. **コルネリア**要求的“**キルヘンミルク**”可以直接到旁边的八百屋买到，买回来交给她之后她就会开始进行复制工作。

8. 一个星期后**コルネリア**会将复制好的“魂盟の针”交给索菲。

9. 现在用这些素材将“幽世の罗针盘”调合出来。

完成上面 4 个子项目之后就会触发准备将普拉芙妲转移到人偶上的剧情，再次跟普拉芙妲对话就能执行。成功让普拉芙妲变成人偶之后，再次跟她对话带她出去到处走走。休息一天之后，第二天早上在工作室就会触发两段剧情，一段是**レオン**会上门看看普拉芙妲穿上衣服的样子，另一段是普拉芙妲回想起新的调合菜单。

## 希望のレシピ

**菜单内容**

| 道具 | 修得条件 | 记忆碎片 / 备注 |
|---|---|---|
| ルビリウム | 收集普拉芙妲的记忆碎片 | 调合道具（3 点 / 次）<br>收到其他同伴的回礼(25 点 / 次) |
| メルクリウスの瞳 | 炼金等级到达 Lv25，或者进行一次调合 | 调合出这个道具之后就能看到素材的品质了 |
| 最高级ホットミルク | 获得素材“キルヘンミルク” | 八百屋可购买 |
| 锻炼のお守り | 调查锻冶屋的火炉 | – |
| 旅人の靴 | 调查各个地方 | 这项要求玩家到地图上不同地区探索才能学会 |
| クリアドロップ | 调合出“炼金ドロップ” | 要带“超あまい”效果 |
| 炎帝の粉 | 获得素材“黑の燃球” | “地底湖”可以采集到 |
| ピュアウォ－タ－ | 获得素材“夜光水” | 月と太阳の原野中的“月见の墓所”区域可以找到 |
| オリファラム | 调合出“フラム” | 要带“青い炎”效果 |
| ノ－ブルサファイア | 调合任意装饰品出来 | – |
| エンゼルリボン | 调合出“束ねた金糸” | 要带“清めの水”特性，可以直接到教会买圣水获得此特性 |
| 天然酵母 | 调合出“ベ－グルサンド” | 要带“ふわふわ”效果 |
| 生命の蜜 | LP 耗完了还在外面行动修得 | – |
| プレ－ンワッフル | 调合出“最高级ホットミルク” | 要带“あつ～い”效果 |
| ブリッツライト | 要挨一发魔物技能“ライトニング” | 菌系の乐园的金プニ会用这招 |
| シュタルレヘルン | レヘルン关联 | 调合与使用 |
| 雪花水晶 | 获得素材“银灵水晶” | “地底湖”可以采集到 |
| ハッスルベルト | 调查“大地の伤痕”的“穿たれた痕”学会 | “穿たれた痕”区域最南边的地方有调查点 |

**菜单内容**

| 道具 | 修得条件 | 记忆碎片 / 备注 |
|---|---|---|
| ヘクセ・アウリス | 参考书《炼金驱动の手引き》 | 完成“记忆を取り戻そう・8”之后的剧情中学会，并且开启人偶制作系统 |
| 同调の炼金釜 | 获得“同调の釜” | “地底湖”的“华水晶の洞”最深处“ノ－ライフキング”背后的宝箱里 |
| 精灵织りの帐 | 调合出“プニゼリ－” | 要带“分裂发动”效果 |
| グナ－デリング | 调合出带“锻炼の极意”效果的“锻炼のお守り” | 还有一个条件是获得一个“グナ－デリング”本身，这个道具可以直接用引换券换回来，两个条件达成其一即可 |
| 万能厄除け香 | ジュリオ的支线剧情中学会 | – |
| エアリスブロ－チ | レオン的支线剧情中学会 | – |
| 贤き者の土 | フリッツ的支线剧情中学会 | – |
| ハニ－シロップ | テス的支线剧情中学会 | – |
| 精密な部品 | コルネリア修箱子的支线剧情学会 | 完成剧情的必备道具 |
| 天使のささやき | 收集普拉芙妲的记忆碎片 | 打倒 BOSS：ノ－ライフキング |




## 记忆を取り戻そう・9

| 触发条件 | 完成将普拉芙妲变成人偶的一系列剧情后 |
|---|---|
| 内　　容 | 想出“ルビリウム”的菜单 |

最快的方法就是收 NPC 们的回礼。将礼物送给同伴之后，过一段时间之后她们会拜访工作室并且给索菲回礼，【注意回礼的时机可能是随机的】回礼只要 4 次即可。至于 NPC 喜欢的东西可以从咖啡厅的传闻（**ウワサ**）买回来。另外，大家也可以参考下面的角色。

**コルネリア：**“最高级**ホットミルク**”（正好这段进度开放调合）。

**レオン：**衣服，可以将一些不用的衣服送给她，可直接在她店里买了送给她。

**罗杰：**“**アイゼン**矿”等矿石类素材，同样可直接在他自己店里买了送给他。

**モニカ：**可爱的小东西（如：先见の水晶玉）

**エリ－ゼ：**“古い石板”之类的有历史价值的东西

完成这部分记忆之后开放新地标：“常雾の树海”“渚の古迹”。第二天回到工作室之后还会触发剧情，普拉芙妲会教索菲参考书《炼金驱动の手引き》，学会“**ヘクセ・アウリス**”的制作方法。这个是普拉芙妲入队的重要道具，必须优先制作。



**TIPS** “クリティカル”“クリティカル+”“クリティカル++”这三个特性合成到最高形态之后是“一击必杀”，能使攻击道具必定会心，并且附带高几率即死效果（BOSS除外），附带这个特性的范围道具可以说是灭杀杂兵的超级利器，再强的杂兵都能一发让其闭嘴。建议常备。

## 记忆をを取り戻そう・9

| | |
|---|---|
| 触发条件 | 完成“记忆をを取り戻そう・8” |
| 内　容 | 思考出“天使のささやき”的菜单 |

这部分剧情的要求是要去讨伐地底湖的 BOSS，首先要去找罗杰对话打听出地底湖的位置。前往地底湖最深处的区域就能挑战 BOSS。

不过由于 BOSS 的实力比较强，出发之前建议先完成一些支线，现阶段跟同伴相关的支线非常多，而且部分角色还可以直接将支线做完的。

出发之前建议给预备参战的队友打造一套像样的武器装备。特别是地底湖这里能采集到“黑の燃球”，这个是完成罗杰的支线“炉の火力を上げよう”关键素材，这个支线完成之后，罗杰才能打造更高级的武器。除此之外，プラフタ的人偶改造系统相关的剧情也要先完成，不然プラフタ很难成为战斗力。另外，地底湖深处的杂兵战斗力比较高，如果要打 BOSS 的话，最好不要去惹。

完成这部分记忆之后，大地图开放新地标“ささらぎの忘れ物”“淀の小岛”“连理の树门”

## BOSS　ノ-ライフキング

游戏进行到现在为止第一个难关，出发之前攻击道具、防具和武器都要尽量做出最好的。目前的武器推荐附带“军神の力”（攻击强化＋攻击ブ－スト＝猛兽の力，攻击ブ－スト＋攻击力超强化＝破坏の力，破坏の力＋猛兽の力＝军神の力）和“魂を吸収する”（“ダメ－ジ还原”三种等级的特性按照上面公式合成）。同理，防具推荐附带“龙鳞の守り”和“肉体を超进化させる”特性，这两个分别是用“防御强化”和“パラメ－タ＋”系列的特性合成而来。道具推荐“シュタルレヘルン”（要调合出“完全冻结”和“素早さダウン”两种效果），因为可以降低 BOSS 的行动顺序和速度，让我方行动更有利。其他攻击道具推荐单体目标的，并且最好配“究极破坏力”（“破坏力增加”合成而来）和“シングルボ－ナス”这两个特性，否则很难打死 BOSS。

BOSS 的 等 级 是 Lv16，HP999，表面看上去不是很强，但一个回合能行动 2~3 次，攻击力非常高，而且全部带吸血效果，并且有回血技能，以及多种异常状态招式，所以非常难对付。常用招式有全体技能“影杀し”，单体攻击“マインドショック”，火属性单体多段攻击“フレイムスカ－”。另外还有单体技能“ソウルダスト”会随机附带“回复无效”“技能封印”“诅咒”“弱体化”这些异常状态。回复技能“リンカネイション”一次可以回复 200HP，因为一回合多次行动加上攻击带回复效果，所以输出不够的话甚至可能怎么打都打不死 BOSS。

队员方面，个人推荐モニカ和レオン，モニカ有给队友复活的技能，而且自己在防御架势下有自动复活的能力。レオン的攻击力虽然比较低，但是有提升我方全体等级的技能和降低对方敌人等级的技能，能够拉近敌我双方的实力差。另外，每个同伴身上也最好带一组回复药以备不时之需。

索菲第一回合扔“シュタルレヘルン”给 BOSS 减速，之后用单体道具炸。其他同伴则用低消耗的技能输出。战斗全程建议全体用防御架势作战，但是，当 BOSS 陷入 BREAK 状态，或者我方的连携槽快到 300% 的时候要切换成攻击架势，以求将输出最大化。只要能顺利撑到连携槽 300% 并且使出特殊技，基本上就能斩杀 BOSS 了。



## 梦のレシピ

**菜单内容**

| 道具 | 修得条件 | 记忆碎片 / 备注 |
|---|---|---|
| ハ－トペンダント | 调查渚の古迹的桥 | 区域的最深处 |
| 物灵のイヤリング | 炸弹、魔法の道具、药品三个种类的道具各使用一次 | – |
| ガイストアイゼン | 调查淀の小岛的“愿い无き供物台” | – |
| フリュ－ゲル | 调合出“天使のささやき” | 要带“魂が目觉める”效果 |
| ドナ－クリスタル | 在夜晚打雷的山师の水边学会 | – |
| 心眼のモノクル | 对敌人造成弱点伤害 | – |
| 白热はちまき | 进行一场激烈的战斗学会 | – |
| 魔法使いの笛 | 跟可能很熟悉这个的人对话 | 蹲在书店角落的妹子 |
| 妖精の炼金釜 | 获得妖精の釜 | 在古き妖精の森获得 |
| 紧急退避バック | 战斗中逃跑成功一次 | – |
| クロニクルマ－ク | 调合出带“古の刻印”特性的“ノ－ブルサファイア” | – |
| ピロソティ－ | 调合出“ピュアウォ－タ－” | 需要带特性“健康の秘诀”，这个特性在八百屋买的ザフロア油附带 |
| 生命のバングル | LP 低的时候学会 | – |
| フェアハイト | 调合出“アダ－ルクロス” | 带“高级品”特性 |
| ソフィナンシェ | 调合出“天然酵母” | 带“お日様のにおい”特性 |
| ゴルトアイゼン | 调合出“インゴット” | 要附带“黄金の辉き”特性，这个特性可以从コルネリア的量贩店购买“黄金のプニプニ玉”获得 |
| 神の落し物 | 调查“月と太阳の原野”的“しじまの寝室”区域 | – |
| 火龙の气付け药 | 获得“龙の血晶” | 堕ちた宫殿的“里返しの社交场”区域出现的强敌“マグマシウス”掉落 |
| 原初の种火 | 收集普拉芙妲的记忆碎片 | 战斗中受伤，或者给予敌人伤害 |

## プラフタの话を闻こう

| | |
|---|---|
| 触发条件 | 完成“记忆をを取り戻そう・9” |
| 内　容 | 抵达大地の伤痕触发剧情即可完成。 |

## 记忆をを取り戻そう・10

| | |
|---|---|
| 触发条件 | 完成“记忆をを取り戻そう・9” |
| 内　容 | 思考出“原初の种火”的菜单 |



非常简单的内容，要求是战斗和受伤，趁现在去搜集一下素材，自然就会完成了。另外，这部分剧情进行阶段前往锻冶屋跟罗杰对话能够开启新地标“堕ちた宫殿”。

完成之后地图开放新地标“枯れ木の荒野”“失せし者たちの都”“丰沃の矶”。

## 不思议のレシピ

**菜单内容**

| 道具 | 修得条件 | 记忆碎片 / 备注 |
|---|---|---|
| 贤者の石 | 炼金等级达到 Lv45 学会 | – |
| 生きてる荷车 | 调合出“リフュ – ルボトル” | 附带“自动发动 50%”效果 |
| 时操りの砂时计 | 调查时计屋里的时计 | – |
| 夕闇の雫 | 讨伐ヤシュク或ドゥラク | 需要接相应的传闻才会出现 |
| 神秘の灵药 | 获得“ドンケルハイト” | 接了传闻“静寂に咲く花”之后前往古き妖精の森的“守られてきた场所”获得 |
| 深红の石 | 讨伐“マグマシウス” | 堕ちた宫殿的“里返しの社交场”区域出现的强敌 |
| 万药のもと | 在古き妖精の森采取到 5 种素材 | 还有一个条件是见识魔物的技能“生命の粉”，两个条件满足其一即可 |
| 绿を育む活性土 | 主线剧情“‘胧草の花卉’を探そう”中学会 | – |
| 试作型营养剂 | 主线剧情学会 | – |
| 日轮の雫 | 主线剧情“‘日轮の雫’を探そう”中学会 | – |
| 真理の键 | 主线关键道具 | – |
| 古代の炼金釜 | 本篇通关后获得 | – |
| 天界の大扫除 | 打倒光のエレメンタル | 要接强敌出现的传闻 |
| 死灵使の笛子 | 跟能和死灵说话的人对话 | 晚上到近くの森跟那里的小萝莉对话 |
| 终末の种火 | 取消依赖 5 次 | – |
| 封じの白本 | 调合出“万物の写本” | 要附带“生命力をかなり夺う”效果 |
| そよ风のアロマ | 在工作室门外（アトリエ外），通往街はずれ的出口左边的角落里调查一下 | 地图左上 90° 角的位置 |
| 英雄降ろしの药丸 | 调查遗迹周边 | 堕ちた宫殿的“苍天祭壇” |
| ヴェルベティス | 获得“虹プニの体液” | 失せし者たちの都出现的“す–ぱ–プニ”掉落 |
| ハルモニウム | 获得精灵结晶 | 需要接了传闻“精灵の祝福を得た晶石”之后，去大地の伤痕的“穿たれた痕”区域采取 |
| アンブロシアの花冠 | 讨伐“漆黑の乙女” | 需要接了传闻“恨みを抱く乙女”之后，到淀の小岛将其打倒 |
| 精灵の泪 | 调查淀の小岛周边 | 调查淀の小岛入口区域中央的小岛 |
| エレメントガ – ド | 发动一次“ポジティブ解放” | 索菲的特殊防御技能 |




### “真理の键”の材料を集めよう

| 触发条件 | 完成“记忆をを取り戻そう・10” |
|---|---|
| 内　　容 | 收集齐“真理の键”所需的素材 |

这部分剧情开始的时候，跟去跟罗杰对话能打听到“堕ちた宫殿”地址。跟**エリ – ゼ**对话可以得知“古き妖精の森”的位置。

普拉芙妲已经想起了知识の大釜的所在地，并且想将那个道具交托给索菲。不过出发之前，她需要索菲将“真理の键”制作出来，而“真理の键”需要三种非常重要的素材，首先要寻找 / 制作这三种素材。

・“胧草の花卉”を探そう

1. 跟**オスカ** – 对话触发剧情，他说自己家就有胧草，但就是不开花，要索菲帮忙调合一种营养剂出来。剧情后索菲学会“绿を育む活性土”的制作方法。

2. “绿を育む活性土”制作之前要准备不少东西，首先是要先找**エリ – ゼ**对话，打听到“古き妖精の森”的位置，之后前往古き妖精の森采集 5 种素材才能学会“万药のもと”的制作方法。制作出“万药のもと”之后再将“绿を育む活性土”制作出来交给**オスカ** –。

3. 经过一定天数之后，**オスカ** – 早上会将已经开花的“胧草の花卉”交给索菲。

・“日轮の雫”を探そう

1. 跟**モニカ**对话触发剧情，不过**モニカ**一时间想不起来。

2. 第二天**モニカ**就会想起这个素材，并且将调合“日轮の雫”的参考书送过来。

3. 关于“日轮の雫”的采集素材，其中“太阳の粉”可以在月と太阳の原野找到。而“精灵の泪”首先要去淀の小岛，走到区域中央的小岛那里进行调查才能学会制作方法。总的来说素材都不难找，不过调合要求等级比较高，建议用有不会失败效果的“おばあちゃんの炼金釜”来调合。

・“久远の龙鳞”を探そう

1. 跟**ジュリオ**对话得知关于素材的情报，之后大地の伤痕出现新的 BOSS“**ドラゴンネア**”。

2. 打倒**ドラゴンネア**之后获得素材。

### BOSS ドラゴンネア

Lv20，HP1500，攻击偏冰属性，对火和魔法攻击有耐性，但是弱点是物理攻击，总的来说难度不高的一个 BOSS。它常用的全体攻击技能带减速异常状态，不过我们依然可以用“シュタルレヘルン”之类的道具给它减速。HP 下降到一定程度之后它会用必杀技“ギャラクイロア –”，华丽的攻击演出之后还会给自己附带回复能力。一般来说如果能打赢之前的ノ – ライフキング，再稍微升级一下武器，队伍的输出能力完全可以在它回复之前斩杀。

战斗的时候前期依然推荐用防御架势，ChainLink 槽在 250 以上并且队伍的 HP 普遍较高的时候就切换攻击架势争取发动特殊攻击，这样就能将其打倒。

## 最终阶段

・集齐三个素材，并且成功将“真理の键”调合出来之后，“**プラフタの试炼を受けよう**”就算完成。之后剧情中普拉芙妲想起了一件不安的事情，要索菲马上赶往“睿智之门”。

睿智之门位于悟りの岩山，原本那里无法进去的区域会解封，进去之后触发剧情。索菲虽然见到了“知识の大釜”，但很不幸被人捷足先登了，最终 BOSS **ルア – ド**也因此复活。剧情后先回去工作室。

・**ルア – ド**复活之后就不知所踪，普拉芙妲认为自己知道他会去哪里，但无奈怎么都想不起来，只能等自己恢复记忆。而索菲在这段时间内锻炼自己的炼金术——其实就是趁现在赶紧做好的装备啦。

・从睿智之门回来三天后在工作室会触发剧情，索菲邀普拉芙妲一起去买菜。从这一天开始每天早上在工作室都会触发一段剧情。

・到第四天，索菲建议将普拉芙妲和**ルア – ド**两人第一次调合的道具做出来带去给他看，剧情之后学会“试作型营养剂”的调合菜单。将营养剂调合出来之后，索菲就能学会被动技能“熟练の腕前”，普拉芙妲学会“**シンクロナイズ**”。地图出现新地点，同时是流程的最终迷宫“万物の书库”。

・出发之前道具和武器都要做好准备，因为最终 BOSS 的实力对比前面的敌人会突然高出很多。防具最好让参战的全部角色穿上最高级的装备，其中最高级防具需要的布料“**ヴェルベティス**”，此时建议去刷失せし者たちの都的虹プニ。而武器主要材料是**ハルモニウム**，调合方法可以看前面的表格。其他跟武器相关素材和参考取得方法有以下这些：

忘れ去られた灵树：エリーゼ第三次问答全部答对，或者古き妖精の森里的敌人低几率入手。

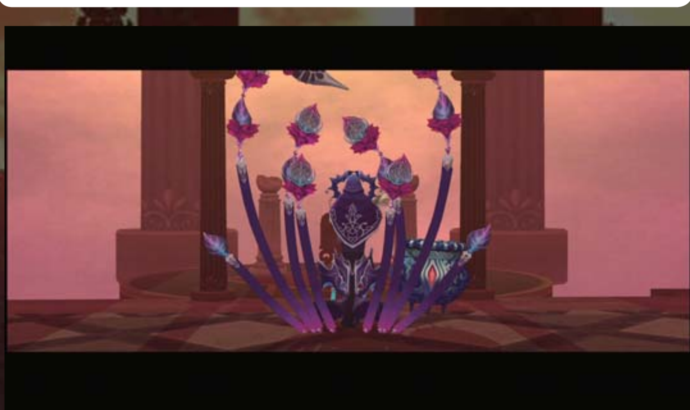
忘れ去られた部品：テス的“xxx 届けよう”系列支线全部完成后获得。

忘れ去られた宝石：帮パメラ修补教会的支线获得。万物书库的敌人也有低几率掉落。

忘れ去られた矿物：ジュリオ的支线获得。

实际上武器不好还有道具可以补救，所以不用全员做最好的武器，但防具最好做最好的出来。

在达万物の书库最深处的“梦与现实のアトリエ”区域就会进入最终 BOSS 战，不过走到这个区域之前会有两场强制战斗。两个敌人的强度跟前面遇到的 BOSS 差不多，如果无法轻松虐杀的话最终 BOSS 就不用打了。打完它们之后可以回去工作室补充道具再回来接着挑战，但是要注意，这些敌人过一段时间之后还是会复活的，时间不能拖太久。



## 最终BOSS ルアード

Lv25，HP3000。不过 BOSS 的 HP 耗掉大概 1000 左右之后会召唤出第二个 BOSS“圣兽王ティオグレス”（Lv22，HP2000）然后自己缩一边，打赢了圣兽王之后才能接着打ルアード，所以实际上是二连战。两个 BOSS 的招式普遍都是范围型比较多。而且 BOSS 在后期还会施加封印回复的状态，最好给每个人装上带自动复活效果的饰品“生命のバングル”，这样可以减轻回复压力。另外道具方面，除了要带回复道具之外，削弱 BOSS 能力的道具最好也多带一些，比如“万物の写本”之类的，这样可以降低战斗的压力。只要准备充分的话不难打败他。

# 支线剧情攻略

## 注意事项

注 1：部分支线事件的触发的时间和条件目前还有待考证，下文支线中所提及触发时间点（即“记忆を取り戻そう”完成情况）未必是最早的。

注 2：目前尚未发现会过期的支线，所以下文所说的“触发 A 事件 3 天后在 B 地点触发 C 事件”之类的，你就算过了 4 天 5 天再去 B 地点也不会影响 C 事件的触发（比如笔者到了“记忆を取り戻そう・6”的时候才完成ハロル入队剧情）。不过正如前面所说，有些剧情进行过程中是会阻碍其他事件触发的。

注 3：因为时间关系，一些较为零碎，条件难以考证并且对攻略主线流程没有太大影响的支线剧情在这里并未列出。

注 4：部分剧情会特定在一周的某一天触发。

注 5：关于同伴加入事件，每一个新同伴加入之后进入一次大地图会触发她跟其他队友见面的剧情（不论她是否是正选队员），如果不触发这个剧情的话，其他同伴就算达成了入队条件，也可能不会加入。

注 6：每个 NPC 都有一套固定的活动规律，如果在城镇地图中看到他们不在正常的活动位置，则有可能会有支线剧情触发。另外，建议定期去拜访一下各个 NPC 检查有没有可以触发的对话。礼物也可以多送一些，因为除了涨好感度之外，有时候还能获得不错的回礼。

## モニカ

### かくれんぼをしよう

・“记忆を取り戻そう・5”进行阶段到教会面前跟帕梅拉对话会触发她照顾小孩的剧情，第二天再去教会面前，モニカ也会在场，继续跟她们对话能触发跟小孩子们玩捉迷藏的剧情。孩子的位置在地图上跟其他 NPC 一样会有黄色的点表示出来，具体位置分别在街はずれ和旧市街，还有一个在ストリート的八百屋店门口的两个桶子之间。完成之后モニカ学会受动技能“信仰心”。

### お祈りに行こう

・“记忆を取り戻そう・5”进行阶段，并且在种子日去广场跟她对话，她会责备索菲经常不来教会祈祷，并且要求索菲下周一定要来。

・之后，到果实日的早上モニカ回来提醒索菲明天要来教会，而且当天早上索菲也会想起这件事。如果最后还是没去的话，第二天モニカ会上门责备索菲。

・种子日前往教会跟モニカ对话就能触发剧情，之后モニカ会学会技能“お果子大好き”。

### お果子を用意しよう

具体触发条件未确定，在果子日跟在咖啡店的モニカ对话，她会委托索菲给她一些“素朴な焼き果子”，带 15 个过来给她之后，就能完成支线。

支线完成之后第二天在工作室会出现モニカ演唱会的提醒，前往咖啡厅之后就会触发剧情，并且解锁モニカ相关的奖杯。



## オスカ－

### オスカ－の頼みを聞こう

完成“记忆を取り戻そう·2”之后，白天从外面回到工作室即可触发。之后进入大地图出现新的地点“忘却のナ－セリ－”，进入该地点触发ジュリオ登场剧情即可完成。

### オスカ－の手伝いをしよう

完成“记忆を取り戻そう·7”，并且在工作室触发普拉芙妲恢复记忆的剧情后。一周里接下来的果实日，前往ストリ－ト的八百屋门口跟**オスカ－**对话就能触发。**オスカ－**跟他母亲吵架并且他会委托索菲帮忙完成一些委托。内容是去教会、本屋和咖啡厅三个地方下订单。分别跟ホルスト、エリ－ゼ、パメラ三个人对话完成下单的剧情之后，回去跟マルグリット报告即可完成支线。获得500G的奖励。注意这个支线触发之后，完成之前无法进行调合。

完成这个支线之后，第二天早上**オスカ－**会来到工作室并且给索菲额外的报酬：きまぐれいちご ×3、银いも ×3、ラ－メル麦 ×3，并且**オスカ－**会学会被动技能“溢れ出る自信”。

### オスカ-を捜そう

モニカ和マルグリット同时出现在八百屋门外的时候（可以从大地图上确认），跟她们对话触发。**オスカ－**又不知道跑哪去了，マルグリット委托索菲和モニカ去找他，前往近くの森就会找到**オスカ－**，剧情后**オスカ－**获得被动技能“满腹ボディ”。

### お野菜を救おう

“记忆を取り戻そう·8”完成之后跟**オスカ－**对话，他会告诉索菲最近因为丰收导致土地的营养下降，希望索菲帮他们开发肥料。制作出ミネラルエキス之后拿去给**オスカ－**，第二天他在八百屋门外的时候再去跟他对话就能获得奖励，奖励内容都是一些素材“はじけるベリ－”×3、“きまぐれいちご”×3、“キルヘンミルク”×3。

### 植物の群生地を巡ろう

完成“お野菜を救おう”，好感度在一定程度以上，并且**オスカ－**在八百屋门外（休息日）的时候跟**オスカ－**对话会触发，他会听到传闻说下面几个地方会出现珍稀植物希望索菲能带他过去。前往以下3个点，进入就会触发剧情，并且能够在那一带的地点采取到新的素材。

・月と太阳の原野：增加素材“アルタル”。

・山师の水边：增加素材“红草”。

・地底湖：增加素材“シロヒメクサ”。

全部探索完城镇就能触发剧情，**オスカ－**学会被动技能“身轻な超重量级”。

### 常世の仙花を探そう

・跟**オスカ－**的好感度80以上触发，去八百屋门外跟**オスカ－**对话会触发关于常世の仙花前置剧情。不过之后的部分要通关之后才能触发，没通关无法继续进行。

・在八百屋前跟**オスカ－**对话之后，前往古き妖精の森触发一次剧情，然后回去工作室。

・第二天モニカ会拜访工作室，之后再跟**オスカ－**对话，然后再去古き妖精の森。

・在“守られてきた场所”区域打倒强敌之后，解锁奖杯“頼れる**オスカ－**”和剧情CG。




## コルネリア




### 加入＆量贩屋相关

・“记忆を取り戻そう·3”发生阶段进入ストリ－ト会触发跟コルネリア相遇的剧情，此后每天去ストリ－ト都会遇到她，全部触发完之后，“记忆を取り戻そう·4”发生阶段コルネリア的**量贩店**就会开张，此后就能将道具登陆到コルネリア的店里让她进行复制并购买了。

・将道具登陆到量贩店，并且重新买回来。然后第二天再去跟コルネリア对话就会触发剧情，此后每隔一天去跟コルネリア对话都会触发一段剧情，到第5段剧情的时候**コルネリア就会加入队伍**。コルネリア加入后再跟她对话一次就能开启道具**自动补充**系统。

・此后随着コルネリア的好感度提升，去跟她对话可以触发剧情并且学会被动技能“いにしえの知识”。好感度达到99之后跟她对话，触发关于她寻找父亲的相关剧情，学会“华丽な轻业”。

### 道具补充降价

完成记忆“记忆を取り戻そう·8”之后去跟コルネリア对话触发剧情，此后索菲的道具补充费用降低。如果好感度达到100，并且完成下面全部剧情之后，再次跟她对话，自动补充会变成完全免费。

### “机械の箱”について调べよう

・完成“记忆を取り戻そう・8”之后去跟コルネリア对话触发，她会委托索菲帮忙调查一下那个上了锁的箱子。将箱子拿去给ハロル看看，ハロル检查了之后发现漏了箱子可以修，但是需要一些部件，剧情结束后索菲学会调合“精密な部品”。

・将“精密な部品”调合出来并且交给ハロル，他就会开始修复箱子。

・三天之后，ハロル会将箱子带回来给索菲，将箱子拿去给コルネリア之后能解锁奖杯。

・第二天再去跟コルネリア对话触发剧情。

・四天后，コルネリア会在旧市街出现，会发现她在听自己的八音盒。

・之后第二天依然会看到コルネリア在旧市街。这次罗杰会出现并且告诉她关于コルネリア故乡的一些事情。剧情后回去ストリ－ト跟コルネリア对话，她就能学会被动技能“素源吸收”。

## ジュリオ




### 加入队伍相关

前面请参照オスカ－的“オスカ－の頼みを聞こう”部分。

・完成“オスカ－の頼みを聞こう”，数天后ジュリオ就会登门拜访索菲的工作室，并且加入队伍。跟ジュリオ组队去一次采集回来之后会开启マルチサポ－ト系统。此后随着战斗等级和好感度的提升，他还会拜访索菲的工作室并且开放各种战斗相关的系统。

### 技能学习相关

・到教会前面的喷水广场跟ジュリオ对话会触发剧情，一段时间之后到近くの森跟他对话，他会学会受动技能“钢の精神”。

・ジュリオ偶尔会在城内跟其他NPC对话，比如书店、咖啡厅、锻冶屋等，这些剧情最好都触发掉。如果发现他在教会的右侧跟神父对话，过去触发剧情之后他会学会被动技能“ガ－ディアン”

### ジュリオさんの知り合いに合おう

・“记忆を取り戻そう・9”进行阶段，并且跟ジュリオ好感度达到100，炼金菜单也完成到一定程度。他就会拜访索菲的工作室并触发剧情。剧情之后开放新地标“封印された寺院”。

・前往封印された寺院，进入“ありし日の记忆”区域触发剧情。之后索菲学会制作道具“万能厄除け香”。不过如果这个剧情触发太早的话，必要的素材“万药のもと”无法入手，要获得“不思议のレシピ”之后才能制作。

・制作出“万能厄除け香”之后交给ジュリオ，剧情后前往封印された寺院。

・在寺院的最深处，然后穿过地下的矿道到达深处的设施里就会触发强敌战，打ナザルス（Lv20，HP1400）。战斗胜利之后就会解锁奖杯“异形の豪腕”。

・回去工作室，数日后ナザルス会上门来工作室，并且委托索菲制作“万能厄除け香”。

・制作5个出来之后再次带去寺院给ナザルス触发剧情

・此后，每逢种子日这个地方就会打开通往“反魂の间”的入口。

・进入一次反魂的间之后，回来之后去找ジュリオ对话，能够获得最强武器合成必备道具“忘れ去られた矿物”，同时ジュリオ学会被动技能“圣骑士の魂”

## ハロル

・“记忆を取り戻そう・2”进行阶段，在白天的ストリ－ト会触发**ハロル**登场的剧情。登场之后第二天他的时计屋会开张。

・“记忆を取り戻そう・2”进行阶段，并且时计屋开张之后，进去店内跟**ハロル**对话触发剧情，之后第二天再去对话一次触发剧情，剧情中索菲对**ハロル**的店铺经营表示担忧。三天之后，**ハロル**就会登门拜访索菲的工作室。

・**ハロル**拜访工作室之后的第二天前往时计屋会发现**ハロル**不在，而正好这个时候他回来。触发了这一段剧情之后，第二天晚上到咖啡厅跟**ハロル**对话，触发**ハロル**借酒消愁的剧情。




### 火药を届けよう

完成上面的前置事件，三天之后的白天，ハロル就会再次登门拜访工作室，并且委托索菲制作火药，具体要求是10个“カ－エン石”，可以直接到锻冶屋找罗杰买，或者巡礼街道、メ－ベルト农场都能采集到。交纳道具之后能获得1000G的报酬。

第二天再去跟ハロル对话，他就会加入队伍。

### 时计屋重开相关

・“记忆を取り戻そう・8”完成之后，去跟ハロル对话会触发剧情，索菲关于帮忙制作普拉芙妲身体的事向ハロル表达感谢。

・第二天再去一趟时计屋触发剧情，ハロル会重新开始时计屋的工作。

・过一段日子之后能从地图上看到ハロル到书店去了，前往书店触发剧情。之后第二天和第三天前往时计屋会继续触发剧情，第三天的剧情结束后ハロル学会被动技能“精密射击”。

・好感度85以上之后继续去跟ハロル对话，第二天进入ストリ－ト的时候会触发街上的人对ハロル的工作评价的剧情，之后进去跟ハロル汇报，剧情后ハロル学会技能“铳器の知识”。

### 部品の材料を届けよう

・完成上面其他支线，并且好感度 100 之后，进入时计屋会触发剧情，一个老婆婆找ハロル修钟表。数天之后，ハロル会来找索菲，并且委托索菲帮忙找 10 个“クプルフ矿”，这种矿石在罗杰那边卖 50G 一个。

・交纳了矿石三天后再次来到时计屋跟ハロル对话能触发剧情，解锁奖杯“直った时计”。

・三天后再次来到时计屋会触发剧情，ハロル学会被动技能“マイスタ－ハンズ”。

## レオン




### 开店のお手伝いをしよう

“记忆を取り戻そう・4”进行阶段在ストリ－ト会遇到レオン，过一段时间会发现她在ストリ－ト的街上准备摆摊的工作，跟她对话会触发这个事件。她会委托索菲帮忙做一匹布料“クロ－ス”，不用考虑品质和特性，随便制作出来交给她之后就能获得 1000G 的报酬。此后服饰屋开张。

### 入队＆服饰屋相关

・服饰屋开张之后第二天去跟レオン对话，レオン会给一些素材索菲，同时开启【防具作成】系统。

・防具作成系统开放之后，第二天去跟レオン对话触发レオン问索菲的职业的剧情。索菲向她解释自己是炼金术士，并且邀请她有机会来自己家。三天后的白天，レオン会登门拜访索菲家。

・登门剧情之后第二天开始，每天去跟レオン对话一次触发剧情，到第三次的时候，レオン加入队伍成为同伴。

・“プラフタを人形にしよう”进行阶段去跟レオン对话可以开放防具强化系统。

### 换装相关

普拉芙妲的人偶制作完成之后第二天，她会上门问问普拉芙妲的衣服感觉怎样，之后再过一天去ストリ－ト会触发剧情，她会问索菲喜欢怎样的衣服。过一段时间之后，会发现她在街はずれ跟モニカ在一起，走近之后会触发剧情，她向モニカ打听索菲是怎样的孩子。再过一天，她会去找オスカ－问索菲的情况。剧情之后前往ストリ－ト，索菲会直接问レオン为什么打听自己的事情，但是对方无论如何都不说。

再过一定天数之后，レオン会拜访索菲的工作室，并且给索菲带来了新的衣服。同时更衣室系统开放。

### レオンさんに贈り物をしよう

・“记忆を取り戻そう・8”完成之后到ストリ－ト去，会触发传闻レオン真实身分的剧情。

・第二天再去ストリ－ト，会触发レオン拒绝ホルスト委托的剧情。

・第三天，レオン会来到工作室邀请索菲一起去散步，并且两人聊了关于梦想的事情。

・第四天，在工作室会触发索菲担忧レオン的剧情，普拉芙妲会建议索菲送礼物给她。完成这部分前置剧情之后，就能正式触发这条支线。

1. 去跟レオン对话，得知她喜欢的饰品是ブロ－チ。

2. 回去工作室开始思考送给レオン的礼物，此时学会“エアリスブロ－チ”。

3. 将调合出来的“エアリスブロ－チ”交给レオン之后这个支线完成，同时レオン学会了技能“可爱いもの好き”。

送完礼物数天后，レオン会来到拜访工作室，并且邀请索菲一起去山师の水边。前往那边之后触发剧情并解锁奖杯“水辺のバカンス”。

## フリッツ

・人形剧の丝を届けよう

・“记忆を取り戻そう・7”的进行阶段，并且完成了ホルスト的委托“不气味な小屋を调べよう”之后，フリッツ会在白天拜访索菲家并且希望索菲帮他制作“人形师の丝”。

・制作完成之后交给他。第二天去他家跟他交谈触发剧情。剧情之后，再过三天，フリッツ就会拜访工作室，并且加入队伍。

## プラフタ

### プラフタの頼みを聞こう

完成“记忆を取り戻そう・8”之后的第二天触发，将“ヘクセ・アウリス”调合出来之后交给普拉芙妲，剧情后普拉芙妲加入队伍。

### プラフタの悩みを解决しよう

・普拉芙妲加入队伍之后，在外面战斗一定次数之后回到工作室会触发剧情。普拉芙妲觉得现在的装备战斗力还不够，需要提升。

・一天之后在工作室触发剧情，索菲建议让普拉芙妲健身锻炼，但是这个方法被驳回了。

・再过一天之后触发剧情，普拉芙妲学会了“肉体改造”的技能，同时人偶改造（ド－ルメイク）系统开放。

## ロジ－




・“记忆を取り戻そう・2”期间到ストリ－ト会触发遇到罗杰的剧情，两天之后再去ストリ－ト，锻冶屋正式开张。

・锻冶屋开张之后，第二天去跟罗杰对话，再过一天去找罗杰，锻冶屋就会追加武器作成功能。

### 素材集めを手传おう

・锻冶屋开放武器作成系统之后，第二天再去跟罗杰对话就能触发，给他一块インゴット即可完成。

・“记忆を取り戻そう・7”进行阶段去跟罗杰对话能开启武器强化系统。

### 炉の火力を上げよう

・开启了地底湖之后，前往当地采取“黑の燃球”回来。罗杰会登门拜访索菲的工作室，并且委托索菲帮提升炉子的火力。

・用“黑の燃球”制作出“炎帝の粉”之后交给罗杰即可完成委托，并且锻冶屋可以锻造新的武器了。

### 珍しい材料を届けよう

“记忆をを取り戻そう・10”进行阶段，每天去锻冶屋跟罗杰对话都会触发一段剧情，到第三天的时候会触发这个故事。此后，如果获得了最强武器的关键素材之后带去给罗杰看，都能触发一段剧情。稀有素材的取得方法可参照流程里“最终阶段”部分。全部4件给罗杰看完之后，第二天再去跟他对话能解锁奖杯。

## パメラ

### 屋根を直す材料を届けよう

“记忆をを取り戻そう・10”进行阶段（要完成之前的一系列对话剧情，具体触发条件未确定）。到教会跟パメラ对话触发剧情，她正在为教会漏水而感到担忧，并且希望索菲能帮忙准备修补的材料。调合一块“スプル－ス”给她就能完成任务。获得奖励“忘れ去られた宝石”，这个是制作最高级武器的素材之一。

## ホルスト（咖啡厅）

### 不气味な小屋を调べよう

“记忆を取り戻そう・5”发生阶段，休息日前往咖啡厅就会触发。深夜去巡礼街道调查那里的小木屋，调查之后会触发跟フリッツ相遇的剧情。剧情后回去公会跟ホルスト报告即可。

## メクレット&アトミナ

### 二人の頼みを闻こう

完成“记忆を取り戻そう・5”，并且普拉芙妲回想起一部分记忆的剧情结束后，第二天早上在工作室内触发这个事件，メクレット和アトミナ拜访索菲，并且委托索菲制作“摘み取り军手”这件道具，同时他们也会将相应的调合书交给索菲。

将“摘み取り军手”调合出来之后就会马上触发他们再次拜访的剧情，不过他们并不会拿走那个军手，以后可以留着继续当道具使用。

过一定天数之后他们会再次上门拜访，并且提到关于“知识の大釜”的事情。

# 奖杯列表

| 杯种 | 名称 | 说明 |
|---|---|---|
| 白金 | 不思议な本の炼金术士 | 获得其他所有奖杯 |
| 铜杯 | 不思议な本とあたしの出会い | 剧情奖杯 |
| 铜杯 | 人间化作战、失败！？ | 剧情奖杯 |
| 银杯 | 同じ目线で | 剧情奖杯，成功让普拉芙妲成为人形 |
| 银杯 | 知识の大釜 | 剧情奖杯，到达睿智之门时剧情解锁 |
| 金杯 | 战いを终えて | 剧情奖杯，打倒最终 BOSS 解锁 |
| 金杯 | プラフタからの挑战状 | 调合出“贤者の石”之后打倒最终 BOSS（注意！这个奖杯会错过） |
| 铜杯 | 新しいあたし | 剧情奖杯，索菲换装之后解锁 |
| 铜杯 | モニカオンステ－ジ | モニカ的支线奖杯 |
| 铜杯 | 赖れるオスカ－ | オスカ－的支线奖杯 |
| 铜杯 | 一刀两断！ | ジュリオ的支线奖杯，他第一次登场时解锁 |
| 铜杯 | 手がかりはオルゴ－ル | コルネリア的支线奖杯 |
| 铜杯 | 水边のバカンス | レオン的支线奖杯 |
| 铜杯 | 直った时计 | ハロル的支线奖杯 |
| 铜杯 | 声の正体 | フリッツ的支线奖杯，他第一次登场时解锁 |
| 铜杯 | 眼镜を外すと | 在书店看到摘掉眼镜的エリ－ゼ |
| 铜杯 | 意外な特技? | 在咖啡厅看到ホルスト弹钢琴 |
| 铜杯 | 看板娘と街歩き | 跟テス约会，100 张引换券可以换到约会券 |
| 铜杯 | 微笑むシスタ－ | 在教会买东西总额达到 10000G |
| 铜杯 | 彼が目指すもの | 将 4 种稀有素材全部给罗杰看完之后，第二天去跟他对话解锁 |
| 铜杯 | た－る！ | 调查一下镇上的桶子 |
| 铜杯 | 一流の演奏家 | 索菲能出色地弹奏钢琴 |
| 铜杯 | 嘘か真か | 第一次买传闻 |
| 铜杯 | なんでもやります！ | 随着完成依赖次数增加能接到升级的任务，完成三次升级任务之后解锁奖杯 |
| 铜杯 | 气分を变えて | 第一次使用人偶改造（ド－ルメイク）系统 |
| 铜杯 | プラフタさんご满悦 | 第一次人偶改造成功 |
| 铜杯 | 嬉しい赠り物 | 从 NPC 那里获得回礼 |
| 金杯 | みんななかよし | 队伍全员的好感度提升到最高 |
| 铜杯 | とほほな出来事 | 移动的时候踩到红色点 |
| 铜杯 | お愿いコルちゃん！ | 在量贩店登陆道具 |
| 铜杯 | オ－ダ－メイド | 第一次制作武器或防具 |
| 铜杯 | 手になじむ装备 | 第一次强化武器或防具 |
| 铜杯 | ねぼすけ | 连续睡 3 天 |
| 铜杯 | 贮蓄家 | 获得 10 万 G，游戏后期可以将箱子里的东西全都卖掉，解锁奖杯之后重新读档 |
| 银杯 | 敏腕冒险者 | 冒险者等级升到最高，冒险者等级是 20 封顶，正常来说通关前就满了 |
| 银杯 | 一人前の炼金术士 | 炼金术等级升到最高 |
| 金杯 | 闪きの达人 | 学会所有菜单的制作方法 |
| 铜杯 | プニプニしたアイツ | 剧情奖杯，第一次进行战斗 |
| 铜杯 | 必杀の一击！ | 第一次使出特殊攻击 |
| 铜杯 | 日を砕く阳龙 | 打倒ヤシュク |
| 铜杯 | 月を贯く阴龙 | 打倒ドゥラク |
| 铜杯 | 光の化身 | 打倒光のエレメンタル |
| 铜杯 | 异形の豪腕 | 打倒ナザルス，ジュリオ的支线 BOSS |
| 银杯 | 生命を刈る者 | 打倒魔王 |
| 银杯 | 根绝の炼金术士 | 打倒ルア－ド，即最终 BOSS |

## 奖杯说明

本作的奖杯非常简单，一周目即可白金。不过要注意惟一可能会漏掉的奖杯是“**プラフタからの挑战状**”这个奖杯——因为最终 BOSS 是不能重复挑战的，所以打他之前一定要先调合出“贤者の石”。

奖杯大部分都是跟主线和支线剧情有关的，攻略时要注意的事项基本在前文对应内容一开始说过，这里就不累赘了。通关之后将剩下的支线全部完成，以及将所有菜单都调合完，白金就差不多能到手了。最后还有一些打倒 XXX 的奖杯，这些敌人很多是要接了传闻之后才会出现，而且强度较高，建议快通关，或者通关之后再去挑战。



上期杂志由于时间限制，只为大家介绍了战役流程和收集品攻略。不过本作值得研究的内容非常非常多，绝大多数玩家都不能在短时间内完成，因此就有了本期后续的研究。本次研究将以本作的两大重头：战役模式全战勋和丧尸模式恶魔之影的攻略为主，相信能帮上不少玩家的忙。至于多人对战部分，由于T组在频频对游戏进行调整，考虑到杂志的时效性问题，这回就先不介绍了。

注：PS3/X360版因为无战役模式，本世代玩家请直接跳到后面的丧尸模式开始阅读。

# CALL OF DUTY BLACK OPS Ⅲ

| COD 黑色行动Ⅲ | Activision | 主视角射击 |
|---|---|---|
| 多机种 Call of Duty Black Ops Ⅲ | | 美版 |
| 2015年11月6日 | 本地1~2人，在线2~18人 | 对应年龄：17岁以上 |
| 售价为PS4/XOne：59.99美元，PS3/X360：49.99美元 | | |

**当前游戏版本：PS4 1.03，Xbox One 为同期对应版本**

文 纱迦　美编 NINA

# 全成就/奖杯分析

这次《COD 黑色行动Ⅲ》可以说是给大家开了一个大玩笑。发售前观看成就/奖杯列表，大家均表示没有什么难度，没想到有一个不起眼的成就/奖杯给所有人挖了个大坑，那就是个人装饰师：获得所有装饰品。



所谓的装饰品，可以在战役模式的安全屋的个人房间中查看，名为服役记录，一共有12项，分别如下：

| 名称 | 要求 |
|---|---|
| 武器大师 | 解锁战役模式中所有武器，以及它们的配件和迷彩 |
| 精益求精 | 全面升级所有的电子技能 |
| 军备霸权 | 解锁并购买所有武器、致命武器、战术武器和电子战斗技能 |
| 英雄凯旋 | 在老兵难度下完成战役 |
| 传奇经历 | 在真实难度下完成战役 |
| 不朽传说 | 在不读取检查点的情况下，完成老兵难度的所有任务至少一次 |
| 编年史学家 | 找到在战役模式中的全部收藏品 |
| 超越自我 | 完成所有任务的全部战勋 |
| 使命召唤 | 完成所有战役挑战 |
| 久经考验 | 在模拟训练中突破35000分 |
| 死神 | 消灭2000个敌人 |
| 战功彪柄 | 解锁其他全部的装饰品 |

这12个装饰品对玩家的技术、时间均提出了极大的要求。这里为大家分析一下最麻烦的几项。

首先是武器大师，这是一个极度考验玩家耐心的玩意儿。每把武器都有级别设定，级别够了就可以解锁配件，但这不是重点，重点是迷彩。在编辑武器配置时按Y/△键，可以看到迷彩的获得办法，其中大部分武器都要求杀死650个敌人。而且不光是主武器，手枪、火箭筒这些副武器也有迷彩，不得不说是一个反人类的设定。

然后是不朽传说，要求玩家不读取检查点来完成老兵难度的所有任务至少一次。简体中文版翻译为不读取存档，这是不准确的。不读取检查点意味着玩家不能死，也不能中途退出和加入，然后还得限定老兵难度，听起来就相当夸张。单从难度来说，合作会比单人简单，因为人死了能救。但合作时敌人数量会变多，另外合作的同伴也要有一定水平，否则只会添乱。另外如果合作途中掉线了，接下来你懂的。

第三个难点是超越自我，也就是要求达成战役模式中每关的全部战勋，这也就是本期攻略的重点，这里就不多说了。需要强调的是，全战勋一遍是肯定达不成的，再加上老兵、真实通关，每关打上四五遍在所难免。

第四个难点是使命召唤。在游戏大厅界面下按MENU/OPTION键，就会显示挑战。挑战分3大类：战役、多人和丧尸，使命召唤只要求达成战役部分的全部挑战。其中大部分挑战都没有难度，但有一个可谓难于上青天，那就是真实难度下完成战斗模拟。战斗模拟是一个16波的生存战，仅限单人，不能使用复活技能，真实难度下基本上中枪即死。这个挑战堪称全成就/白金路上的最大拦路虎。

©2015 Activision Publishing, Inc.

# 官方密码

还记得《COD 黑色行动》标题画面的秘技吗？这次官方也安排了一些后门，可以通过一些密码来达成神奇的效果。不过官方目前并未公布全部密码，下面先为大家披露已知的 2 个密码。不过在此之前，首先要告诉大家在哪里输入这些密码。

来到战役模式的安全屋的个人房间中，调查数据资料室，将光标移到界面左上的数据库，这时光标会消失。这时按住 LT+RT/L2+R2 不放，然后依次按下 X/□、Y/△，就会出现输入密码的界面。然后输入特定字符，即可解锁对应效果。顺带一提的是，当光标停在数据库上时按 A/× 键，可以打开名为《死亡行动街机模式 2》的迷你游戏。

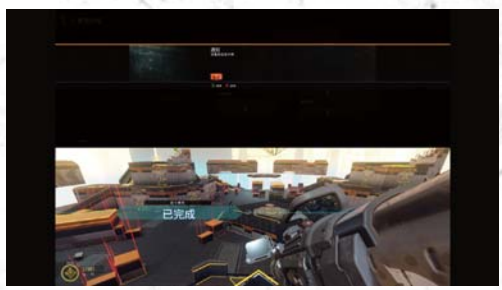
MANIFEST：输入这 8 个字母，你将获得 100 个用于解锁装备的工具包。这是目前已知最为实用的密码，对成就 / 奖杯没有任何影响。注意如果此前玩家已经通过正常手段获得过一些工具包，用此密码后获得的工具包少于 100 个。不过不管怎样，足够玩家解锁全部装备了。

DREAMLAND：输入之后，可以直接解锁噩梦模式。正常情况下你需要将战役模式通关后才夫出现噩梦模式，这个模式是战役模式的变形，加入了丧尸，与成就 / 奖杯无关。

总的来说这两个秘技还是不够给力，希望官方能早日公布一些新密码。另外奉劝大家不要尝试自己摸索密码，因为纱迦已经把系列三作能想到的全部关键词都输入过了……




# 无敌BUG




本作的全成就 / 白金难度相当高，其中最大的一只拦路虎，就是真实难度下通过战斗模拟。这是一个 16 波的生存战，不能使用复活技能，不能合作，只限单人。而真实难度是标准的一枪死，中枪就要从第 1 波开始，难度之高简直到了反人类的地步。然而如今利用这个惊天 BUG，就可以在 30 分钟内以无敌状态轻松搞定！注意这个 BUG 很有可能会被修复，到本文截止之日（2015 年 11 月 25 日）仍可使用，但不保证之后还能用。

0. 此 BUG 的必要条件是准备两个账号，两个手柄。

1. 请用 1P 手柄登入辅助号（即不用解锁成就 / 奖杯的账号），用 2P 手柄登入大号（即想解锁成就 / 奖杯的账号）。

2. 进入战役模式，2P 按确定加入游戏，然后 1P 选择任意关卡，真实难度，两个账号都进入安全屋。如 1P 账号没有玩过战役模式，可以直接在选关画面选择关卡全解锁，选择靠后的关卡即可。

3. 在安全屋里，调查战斗模拟器旁边的椅子即可开始战斗模拟。注意，此时需要让 2P 先坐上椅子！

4. 当 2P 坐上椅子后，先不要开始游戏，让 1P 去调查 2P 所坐的椅子。这个时候关键来了！如果 1P 能够坐上 2P 的椅子，即表示成功了！如果不能，则必须由 1P 退出游戏，然后选择不同的关卡重新尝试。建议是从最后一关开始，倒着往上试，成功率在 50% 左右。

5. 如果成功的话就简单了，两人开始游戏即可。这时你会发现，2P 的屏幕上没有任何 HUD，而 1P 是正常的。此时 1P 仍为正常 HUD。这就表示 2P 已进入无敌状态！

6. 接下来 2P 轻松碾压 16 波生存难度，被一枪击毙的 1P 表示关系不大！不过仍建议各位在过关时多用近战攻击，这样可以拿到较高的分数，从而顺便解锁 35000 分的装饰品。推荐多用近战，可以获得更高的分数。

# 战役模式176枚战勋完全攻略

## 关于战勋

战勋（Accolades）首创于《COD 黑色行动 II》。玩家可以将其视为游戏内置的成就 / 奖杯，在《COD 黑色行动 II》时代，每关有 10 个战勋。而到了本作，则猛增至每关 16 个战勋（其中 1 关有 15 个，1 关有 17 个）。

本作平均每关的 16 个战勋中，有 3 个是固定的。一个是完好无损，要求玩家在任意难度下以不死亡的状态打过此关；另一个是高分，即要求玩家以一定的分数完成任务，难度不限。本作赚分的因素主要是快速连杀和同时击杀，至于击杀的方法和选择难度对分数没有影响。当然玩家击杀的敌人数量越多，自然基础分值也就越高，因此可以在一些无限刷兵的战点来反复捞取分数。高分战勋的解锁时机是过关后，光是达到分数是不会立即解锁的；最后一个固定战勋是全部到手，即找齐此关的全部收集品，比较简单。至于剩下的 13 个战勋就是五花八门了，具体请看后面洋洋洒洒的大篇攻略。




玩家每完成一个战勋，资料就会立刻写入玩家的存档，就算玩家退出关卡、退出游戏或者突然断网甚至关机也不受影响，但未完成的战勋的进行状况必须经过关卡中的检查点才能保存下来，因此玩家不能通过自杀重来的方法刷战勋。另外本作的战役模式去掉了回到上一个检查点的选项，不得不说这真是开了历史的倒车。

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解

COD 黑色行动Ⅲ

# 全战勋攻略须知

在开始获取全战勋之前，有很多需要注意的地方。下面分条来说说：

1. 全战勋关系到全游戏最难的一个成就 / 奖杯：全装饰品收集。至于全战勋本身没有对应的成就 / 奖杯。如果你有志于全成就 / 白金，那么这里强烈大家在完成全战勋时，故意留下一个不死过关的战勋不要完成。这么做的意义在于可以留作以后挑战不使用检查点通老兵难度时的依据，游戏中是没有办法查询每关进度的。

2. 本作的存档机制十分混乱。游戏允许玩家初期开启全关卡，其代价就是存档机制有些问题。如果玩家是顺着流程从第 1 关开始打到通关，就不会有问题，这些关卡选择时会显示绿色。绿色关卡中玩家可以正常存档退出，下次游戏时接着再战。但如果玩家是以跳关方式推进流程（如解锁全关卡后手动解锁，或者和朋友联机时跳关开始），那么关卡会显示为灰色，这表明玩家在这一关中无法正常存档退出，退出后选择重新开始游戏依然会回到绿色关卡此前的进度。因此我们建议玩家先按正常流程通关一次后再来挑战全战勋。

3. 全战勋攻略是个相当漫长的过程，一关打上三四遍是正常的，所以玩家不用着急。本作的战役模式有等级设定，等级提升之后，可以使用的装备就会变多，这样打起来就事半功倍了。而当玩家到了 20 级之后，就可以在关卡中随时切换电子核心的种类，这样打起来就相当省心了。至于解锁和升级用的工具包，可以参照前文的秘技瞬间致富，对成就 / 奖杯没有影响。

4. 没有任何一个战勋对难度有要求，也没有限定合作的战勋，因此推荐单人开最低难度完成。

5. 全战勋攻略中推荐玩家多准备好几套不同的配置，以方便在军械库中切换。如果没有安排合理配置，有些战勋就只能重来了。下面是常用装备推荐：




**狙击枪**：一定要准备一把带消音器、热能镜的狙击枪，在很多地方都可以派上用场。第一把狙击枪就是一个不错的选择。

**XM-53 DF**：这是一种无须锁定的火箭筒，常用来解锁攻击载具、同时杀死复数敌人、身在空中击杀敌人、以爆炸方式杀敌等战勋。用火箭筒对着自己的脚下来一发，也是快速自杀的不二之选。

**BlackCell**：需要锁定才能击发的火箭筒，威力远高于 XM-53 DF，是击杀载具相关的战勋的最佳选择。

**破片手榴弹**：和火箭筒类似，只不过限定用它来完成的战勋数量很多。握雷不扔是玩家最常用的杀敌方式之一。

**EMP**：能够瘫痪着弹点附近的电子系统，由于本作的机器敌人异常的多，EMP 可以派上大用场，相关的战勋也是层出不穷。

**穿越加强**：可以让玩家进行蹬墙上壁、二段跳的战术挂件，由于相关的战勋实在太多，强烈建议常备。

**斥力装甲**：可以反弹榴弹和火箭弹的强力战术挂件，尽管没有任何与之相关的战勋，但能极大提高生存率，故强烈推荐。注意多人游戏时弹走的爆炸物会威胁到队友。

**紧急储备**：俗称复活，在老兵和真实难度下是神级必装挂件，然而在挑战战勋时由于始终是最低难度，复活在此时就显得多余。有时晚死那么几秒就有可能导致出现检查点，因此一般情况下不建议玩家装备。但部分关卡（如最后一关）还是有必要带的，可以准备一套单独的配置。

除了装备外，部分电子核心也是全战勋的关键所在。下面分别介绍一下：

**远程劫持**：可以控制上至 A.S.P.，X 下至无人机、机枪炮台，神就一个字。

**过载**：一般情况下用不上，但部分高难度战勋必须用它来抢时间。

**迷彩**：俗称隐身，可以用来赶路抢时间，或者无伤解决敌人，十分实用。

**噪音**：可以破坏爆炸物和燃烧物，相关的战勋数不胜数，必备之物。

注意以上 4 种神技分属于 3 类不同的电子核心，因此必须有所取舍。20 级后玩家可以自由切换，就不存在这个问题了。

## 第1关 黑色行动

| 战勋名 | 奖励 | 获得方法 |
|---|---|---|
| 完好无损！ | 工具包 | 在不死亡的情况下完成任务 |
| 高分 | 工具包 | 以超过10000的分数完成任务 |
| 全部到手 | 工具包 | 找到任务中的所有收藏品 |
| 急性子 | 250XP | 在亨德里克斯进入审讯室前杀死审讯室内的3个守卫 |
| 猎火鸡比赛 | 250XP | 在电梯里的4个敌人走出电梯之前将其击杀 |
| 负担过重 | 250XP | 碾碎1个敌人 |
| 野火 | 500XP | 在7秒内点燃9个敌人 |
| 力量倍增 | 500XP | 一个爆炸炸死5个机器人 |
| 明净的天空 | 500XP | 用车载炮台击落4架垂直起降战机 |
| 车祸现场 | 1000XP | 用车载炮台摧毁12台地面载具 |
| 气死他们 | 工具包 | 只用手枪完成最后的保卫逃生舱阶段 |
| 无形之刃 | 250XP | 在只使用近战攻击的情况下，完成黑暗中的战斗 |
| 暗影大师 | 250XP | 在未受到任何伤害的情况下，完成黑暗中的战斗 |
| 烤面包味 | 500XP | 杀死4个被萤火虫群围住的敌人 |
| 卡车拦截 | 1000XP | 摧毁看守大桥的两辆武装皮卡 |
| 凤凰之巢 | 500XP | 用一颗手雷摧毁一架垂直起降飞机 |

这是游戏最初的一关，战勋都比较简单，基本没有跨越检查点的。不过本关的剧情实在够长的，重复打的话会十分恶心。

进入本关前请带好手雷和手枪。本关开始后有着漫长的演出，正式战斗在一个地下隧道中打响，而这里也是解除战勋：野火的大好时机。这里有 4 片燃料罐可以打爆，第一片在天桥上，打爆后马上上桥，前方就有剩下 3 片，动作够快的话就可以搞定。



在营救审讯室里的目标时候，亨德里克斯会从正门进入，而玩家直接隔着玻璃开枪把3个守卫打死，即可解除战勋：急性子。

在下个战点一开始，你会看到天花板上吊着的两个巨大水泥管。等敌人从下面经过的时候，开枪打落水泥管，如果能压中敌人，就可以解锁战勋：负担过重。而就在这个战点，笔直往前冲，前方有架电梯正在下降，里面有4个敌人。在他们走出电梯之前射死，即可解锁战勋：猎火鸡比赛。

在机库的战斗中，场地开阔，先来到中央的制高点，然后使用萤火虫群。看到敌人被虫群围住之后立刻开火将其打死，重复4次，即可解锁战勋：烤面包味。

继续前进，在战友提示你打下垂直起降飞机时，用手雷将其炸下来，即可解锁战勋：凤凰之巢。你必须先握雷一段时间，这样才能确保手雷在空中爆炸，从而炸下飞机，因为手雷是不能停留在飞机上的。

在上桥之前，会出现两辆武装皮卡，只要一颗手雷就可以炸翻一辆车，搞定两辆后解锁战勋：卡车拦截。

在停电环节中，全程只用近战干掉敌人可以解锁战勋：无形之刃。这个部分只要别随意开枪和跑动，暗影大师也是手到擒来。

在等着开门上车的战点，敌人的机器人会排着整齐的队伍杀过来，只要扔准手雷，即可解锁战勋：力量倍增。建议一次多扔几个，可以增加成功率。

开车环节请不要放过敌人的任何空中和地面的载具，这样可以解锁两个战勋。注意卡车环节在低难度下很难死亡，这两个战勋尽量一次完成，否则多半要重新来过。

最后的防御逃生舱阶段，请立刻换上手枪，同时不要使用任何电子核心和其他武器，这样在过关后解锁战勋：气死他们。

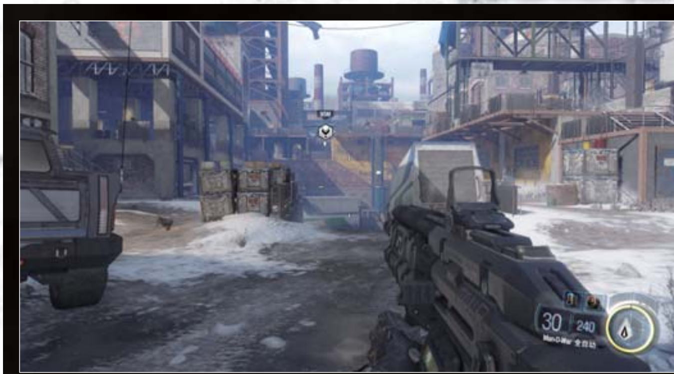
## 第2关 新世界

| 战勋名 | 奖励 | 获得方法 |
|---|---|---|
| 完好无损! | 工具包 | 在不死亡的情况下完成任务 |
| 高分 | 工具包 | 以超过26500的分数完成任务 |
| 全部到手 | 工具包 | 找到任务中的所有收藏品 |
| 炼狱 | 250XP | 同时点燃3个敌人，总计3次 |
| 多面手 | 1000XP | 墙蹬墙上壁时杀死3名敌人 |
| 贯穿 | 500XP | 透过墙壁或掩体击杀6名敌人 |
| 一学就会 | 1000XP | 使用电子核心技能2秒内击毁5个机器人 |
| 不要浪费 | 250XP | 一次爆炸击杀3名敌人，总计3次 |
| 你东西掉了 | 500XP | 用回扔的手榴弹杀死3名敌人 |
| 刺环 | 250XP | 用冰柱击杀一名敌人 |
| 出其不意 | 250XP | 杀死6个被EMP手雷关闭的机器人 |
| 环保主义者 | 500XP | 在不重新装弹的情况下完成追逐 |
| 低调行事 | 500XP | 在不伤害任何平民的情况下完成追逐 |
| 把枪对着他们 | 250XP | 使用强行控制的炮塔杀死6名敌人 |
| 关掉开关 | 工具包 | 在不重新装弹的情况下，在列车上用霰弹枪杀死8个机器人 |
| 跑酷 | 250XP | 当列车经过时，蹬壁上墙越过列车 |

第2关的战勋是比较麻烦的。本关有很多战斗相关的战勋，在一个战点很难完成，必须从头到尾耐心寻找机会。玩家最好是先熟悉一下流程，这样会对战点以及各种爆炸物燃烧物的分布心里有数。这些比较麻烦的战勋包括：3次同时点燃3个敌人，3次用一次爆炸击杀3个敌人，扔回敌人扔过来的手雷杀死3名敌人。穿透墙壁或掩体击杀6名敌人倒是比较简单。

进入本关前需要准备一把装弹数大于等于8的霰弹枪，并带上铝热剂，再多准备一套有EMP的配置。铝热剂可以用来解锁3次同时点燃3个敌人，在战斗中记得多观察敌人位置以作出判断。下面再为大家分析一下需要特定战点来完成的战勋。首先在第一个战点就能尝试蹬墙上壁时干掉3个敌人，方法多种多样，除了最传统的边跑边开枪，还可以提前扔手雷，或是边跑边用强化噪音引爆等等。在第一个战点用强化噪音的方法至少可以干掉两个人。而在过了蹬墙的教学环节后，在下一个战点从右边上楼梯，前面有个敌人正好可以用边跑边杀，顺利解锁多面手。

接下来是用劫持的炮塔杀死6个敌人，在控制完机器后就有这样



的机会，不要错过。在追逐战中有3个战勋，首先是不能伤害任何平民，然后是整个追逐过程中不能上弹。在简单难度下只要一路狂奔就能达成，不是问题。在追逐的途中会经过一个天桥，下面是铁道，当玩家来到这里时会有列车开过。当列车开过时蹬壁上墙跨过天桥，即可解锁战勋：跑酷。

在追逐之后会在低温环境中作战，射下天花板上的冰柱并砸中一名机器人的话，可以解锁战勋：刺环。从这里开始，敌人多以机器人为主，可以先尝试用EMP瘫痪后再打死，从而解锁战勋：出其不意。

最后的火车环节，首先来尝试用霰弹枪不装弹杀死8个机器人。霰弹枪近距离轰击机器人头部的话，是一定可以一枪毙命的。第一把霰弹枪正好有8发子弹，可以用来完成，失败的话自杀即可。在之后的环节有一处需要跳下去的车厢里，有一群机器人对着你开枪。只要换上震荡波来一发，即可轻松解锁战勋：一学就会。

## 第3关 黑暗之中

| 战勋名 | 奖励 | 获得方法 |
|---|---|---|
| 完好无损! | 工具包 | 在不死亡的情况下完成任务 |
| 高分 | 工具包 | 以超过12500的分数完成任务 |
| 全部到手 | 工具包 | 找到任务中的所有收藏品 |
| 有效火力 | 250XP | 使用单次小型导弹齐射击杀5个目标 |
| 借我用用 | 500XP | 用武装皮卡上的炮台杀敌20人 |
| 决斗者 | 1000XP | 只使用一把手枪击杀军阀 |
| 毫无征兆 | 500XP | 在3秒内于150英尺的距离外击杀5名敌人 |
| 击杀区 | 250XP | 在1秒内击杀2名持有RPG的敌人 |
| 多重目标 | 500XP | 不重新装弹的情况下击杀一台机器人和一个人类敌人 |
| 不留俘虏 | 500XP | 不让任何54长生军的战斗人员从发电机大楼中逃出去 |
| 突破扫荡 | 250XP | 在一次破门的过程中将3个敌人爆头 |
| 拒绝供电 | 250XP | 在机器人激活前，在通信继电器中击毁4个关机的机器人 |
| 借枪杀人 | 250XP | 用武装皮卡上的炮台击杀军阀 |
| 定点爆破 | 工具包 | 用炸药桶击杀军阀 |
| 推动战线 | 500XP | 只使用近战攻击，清除防爆盾方阵 |
| 包抄高手 | 1000XP | 将3个用盾牌的敌人爆头 |

本关的一开始和最后，两个战点都有武装皮卡，利用上面的炮台干掉20个敌人和1个军阀（即重甲兵），即可解锁战勋：借我用用、借枪杀人，玩家可以好好把握机会。而一开始的战斗先把敌人清光，再用手枪干死军阀，又能解锁战勋：决斗者。这里还能尝试用炸药桶击杀军阀的定点爆破，先将军阀打到身上漏电冒烟，再将其引到炸药桶旁引爆。这个战勋同样也可以在本关最后的战点尝试。

继续前行，在楼上会看到远处有几个敌人仓惶逃走，你需要将他们尽数击毙，以解锁战勋：不留俘虏。可以事先扔一个手雷扔过去，再配合突击步枪的点射，顺利将他们一网打尽。同样是在这里，换上本关特别附赠的Hybrid导弹发射器，可以同时锁定5个敌人一发消灭，从而解锁战勋：毫无征兆和有效火力。其中有效火力在后面还有很多机会，但毫无征兆只有这里最简单。

船上的战斗结束后，会进入破门的子弹时间，这里你需要爆3个敌人的头，这并不是什么难事。成功之后解锁战勋：突破扫荡。

●实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH
攻略透解
COD 黑色行动III

在大楼前的战斗中，利用Hybrid同时锁定机器人和人类敌人，一发轰过去即可解锁战勋：多重目标。这里也很容易解锁有效火力。进入大楼后，敌人的盾牌兵会分两批共6个出现，这里动作一定要快！否则就会被队友抢人头。用近战攻击将其全部打死，可以解锁战勋：推动战线。而用枪爆3个盾牌兵的头，可以解锁战勋：包抄高手。值得一提的是在完成推动战线时，有几率同时解锁包抄高手，这可能是一个良性BUG。

继续前进，闯入一栋大楼，你需要激活通信继电器。先不要去完成目标，会发现这里有很多机器人正在启动，消灭4个还未启动的机器人即可解锁战勋：拒绝供电。

利用左边的滑索来到本关的最终战点，这里有着大量敌人。先不要管其他敌人，从左边楼上一路狂奔来到尽头，用Hybrid锁定对面楼上的一群敌人，其中就有两个用RPG的敌人，同时打死的话即可解锁战勋：击杀区。如前所述，这里可以用来解锁借我用用、借枪杀人、决斗者、定点爆破，不要错过最后的机会。



# 第4关 挑衅

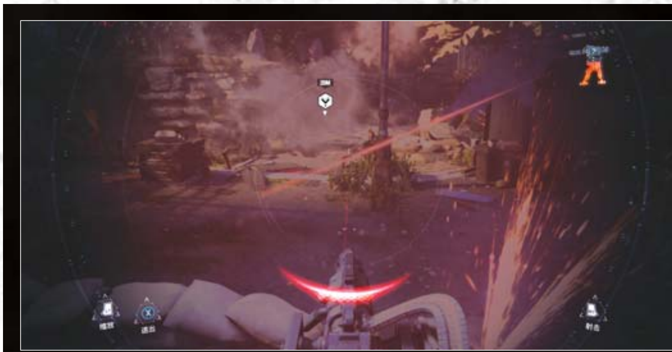
| 战勋名 | 奖励 | 获得方法 |
|---|---|---|
| 完好无损！ | 工具包 | 在不死亡的情况下完成任务 |
| 高分 | 工具包 | 以超过22000的分数完成任务 |
| 全部到手 | 工具包 | 找到任务中的所有收藏品 |
| 火力全开 | 250XP | 用炮台击杀8个敌人 |
| 特级射击 | 250XP | 在2秒内摧毁6台利爪 |
| 飞靶射击 | 1000XP | 使用枪在全部命中的情况下摧毁3台利爪 |
| 一换三 | 250XP | 用一颗手雷摧毁3个或更多的机器人 |
| 比你更大 | 500XP | 使用P.A.W.W.S杀死8个敌人 |
| 刺从天降 | 250XP | 用钟乳石杀死1个敌人 |
| 击退 | 500XP | 在使用滑索前往服务器机房的敌人仍在滑索上的时候将其全部击杀 |
| 动作英雄 | 500XP | 当你在滑索上时击杀3名在滑索上的敌人 |
| 空中优势 | 工具包 | 摧毁一架敌方的怨灵 |
| 全部击倒 | 1000XP | 击杀擎天树上的所有敌人 |
| 从水底出击 | 250XP | 在水下击杀4名敌人 |
| 残骸 | 500XP | 摧毁5个岗哨 |
| 载具杀手 | 250XP | 摧毁敌方6辆卡车 |

进入本关前，请带好轻机枪和手雷，再准备一个狙击枪的配置。这一关的长度相当可怕，尽量尽快完成。

本关一开始，就可以尝试解锁战勋：火力全开，注意炮塔视野里的敌人全部消灭之后，还可以透墙攻击左侧的敌人。

在货物区有大量机器人出现，这里可以尝试解锁用一颗手雷摧毁3个以上机器人的一换三。除了这里，后期在擎天树的一个房间里也有机会解锁，不过个人还是感觉这里比较靠谱。

前面是本关惟一一个控制二足机器人P.A.W.W.S的地方，你需要劫持它并杀死8个敌人，这个战勋略坑。因为如果你动作稍慢的话，敌人被友军打完，就没有8个敌人了。而本关只有这里能满足这个要求。如果发现不行，建议是直接退出游戏再来，如果



你退出再自杀的话，有可能刷出检查点。过了二足机器人的战点后，进入室内你会发现上方有蓝色的钟乳石。等敌人走到下方时射落，解锁战勋：刺从天降。

在防守服务器机房的战斗中，你需要来到一楼。经过一定时间后，敌人会从垂直起降运兵机上沿两条滑索冲过来，这样的敌人在单人时一共有6个，是紧接着出的，你必须用装弹数高的轻机枪将他们全部在滑索上打死，这样就能解锁战勋：击退。

擎天树上的战斗要消灭全部敌人，一个不留，这样可以解锁战勋：全部击倒。从实际情况来看不难达成，没有位置很阴险的敌人。在擎天树脱出的阶段，可以解锁战勋：动作英雄。该战勋的描述有误，应该是你在滑索上的时候击杀3个在滑索上的敌人。当你和敌人隔空相望时，敌人往往会主动滑过来，此时就可以上索开枪。有时敌人滑过头后会卡在滑索，这个时候就可以任你鱼肉了。这个阶段还会看到敌人盘旋在空中的大型飞机：怨灵。用导弹发射器或任意武器均可将其击毁，从而解锁战勋：空中优势。另外它有2000分，是打高分不可错过的目标。这里还会遇到很多无人机，换上狙击三枪打掉三个，只要别放空枪，就可以解锁战勋：飞靶射击。

离开擎天树后会落入水中，先不要急着上岸，换上狙击枪在水里直接攻击岸上的敌兵，打倒4个即可解锁战勋：从水底出击。注意必须是完全浸入水中，不能是从水中探头。这里动作也要快，否则就被队友抢了人头，而且还会自动生成检查点。

本关最后的游艇逃脱部分可以解锁3个战勋：特级射击、残骸、载具杀手。这里需要玩家记忆一下岗哨和载具的位置，而即将经过第1个桥时桥下会出现大量无人机，此时正好解锁特级射击。游艇的机炮不但子弹无限，而且没有过热之虞，全程狂轰吧！如果你失手的话，就要面临整关重来的囧境。建议是在过关瞬间没解的话直接关掉游戏重来。

# 第5关 震源

| 战勋名 | 奖励 | 获得方法 |
|---|---|---|
| 完好无损！ | 工具包 | 在不死亡的情况下完成任务 |
| 高分 | 工具包 | 以超过27500的分数完成任务 |
| 全部到手 | 工具包 | 找到任务中的所有收藏品 |
| 一石二鸟 | 500XP | 用一颗子弹击杀两个敌人 |
| 纵火犯 | 250XP | 一秒内烧毁4个机器人 |
| 毁灭者 | 500XP | 用近战攻击摧毁5个机器人 |
| 斩首者 | 1000XP | 在全部命中的条件下，连续击5个机器人的头部 |
| 耐心的猎手 | 250XP | 暗杀7个敌人 |
| 趁你不备 | 250XP | 不惊动任何敌人的情况下杀死3个狙击手 |
| 出人意料 | 250XP | 从至少65米外击杀4个敌人 |
| 电击结果 | 1000XP | 用一次电爆将3个机器人电击摧毁 |
| 无人幸存 | 工具包 | 最后阶段不留任何54长生军幸存者 |
| 善于倾听 | 250XP | 收听所有音频记录 |
| 敏捷 | 500XP | 在不受到深水炸弹伤害的情况下完成任务 |
| 扫雷 | 250XP | 摧毁10颗水雷 |
| 投弹手 | 500XP | 在空中用一枚火箭击杀2名敌人 |

在本关一开始的阶段，可以完成多个战勋。必须带一把有热能镜和消音器的狙击枪，带上火箭筒XM-53。首先是一石二鸟，这个战勋有很多机会，





调整自己的位置然后一枪干死两个即可。耐心的猎手需要暗杀7个敌人，首先落单且不在其他人视野内的敌兵是可以随便狙的，接下来的几个敌兵需要玩家自行摸索位置，注意一些来回走动的敌兵对位置有要求，如果位置不合适的话贸然狙杀一样会被发现，这就需要玩家来尝试了。而在完成这个战勋的过程中，也可以轻松解锁出人意料。最后是趁你不备，首先往左边看，最远处有个狙击手，干掉他。然后是正前方最上面的高台上有一个，不过先不要干掉他，而是要潜入左边下方的建筑物内，在二楼就有一个狙击手，从背后干掉他，再于建筑物内干掉高台上那个，战勋就到手了。整个过程中如果失败就赶紧握雷自杀重来。

接下来有军械库，换好火箭筒XM-53。一路往下，会在室内遭遇54长生军。这里可以尝试解锁投弹手，注意室内高度不够，因此你需要先发射火箭筒然后马上二段跳，并按住A/×键来延长滞空时间。

继续往下，在圆形场地会遇到大批持枪机器人，这里是解除斩首者的好机会。当你精确地命中机器人的头部时，它的头部会不翼而飞，但人还可以行动一会儿，斩首者要求玩家从第一枪命中开始，连续5枪全部打头，可以上弹，不能打空，不能用其他攻击。在简单难度下可以专心瞄准，不过注意受到攻击时准星会偏，同样是推荐带热能镜的狙击枪来完成。注意亨德里克斯在简单难度下十分威猛，如果你出手太慢的话有可能被他抢人头。

来到下个战点前，先去军械库换上混乱类的动力核心外加自动复活。接下来有很多机器人复活并攻过来，这里可以解除电击结果。先不要攻击这些机器人，带着它们绕一下，等下面的门打开然后冲进去，就会看到很多可以用强化噪音引爆的东西。只要把机器人引到一起然后引爆就行了，就算自己死也没关系。注意机器人的近战攻击力很高，所以推荐先带上自动复活。当然毁灭者这样的简单战勋也可以在这里解除。继续前行，很快在一个小房间里，调查电脑共有7段录音可以听。全部调查完之后解除战勋：善于倾听，录音不用听完。

接下来一直到与迪亚茨的BOSS战，顺利破坏前两个核心后，需要保护亨德里克斯。当第三个核心暴露出来后，不要先去破坏冷却塔，这时场地中会多出很多移动缓慢的机器人，此时正是解锁纵火犯的大好时机。设法将至少5个这样的机器人引到一起，然后使用核心燃烧，等待二次爆炸就可以解除战勋了。另外这也是刷分的大好时机。

接下来54长生军会杀到，这里需要你干掉所有的54长生军，不能让他们逃跑。一开始的道路有分支，需要花点时间搜索，之后就全靠速度了，建议换上加速的电子核心。这里比较坑爹的是有些安全门会自动关闭，如果把54长生军关在里面就没辙了，所以速度是关键。

最后的水雷逃生阶段有最后两个战勋，可以分两次来完成，一次先干掉10颗水雷，一次安全脱出。尝试安全脱出时要把所有机器人消灭，虽然它们不能对你造成致命威胁，但会影响你判断是否被水雷爆炸所波及。你需要一次完美无瑕的脱出，这样就能解锁本关最后的战勋。

# 第6关 复仇

| 战勋名 | 奖励 | 获得方法 |
|---|---|---|
| 完好无损！ | 工具包 | 在不死亡的情况下完成任务 |
| 高分 | 工具包 | 以超过12000的分数完成任务 |
| 全部到手 | 工具包 | 找到任务中的所有收藏品 |
| 嫉恶如仇 | 250XP | 在亨德里克动手前杀死公寓里的所有敌人 |
| 全数放倒 | 500XP | 6秒内杀死全部敌人 |
| 炫技 | 250XP | 在蹬墙上壁期间杀死1个狙击手 |
| 鬼魅行踪 | 1000XP | 在不被发现的情况下穿过咖啡馆 |
| 天眼 | 250XP | 摧毁咖啡馆的全部利爪无人机 |
| 削你 | 500XP | 在不惊动任何敌人的情况下，用近战攻击杀死咖啡馆内的5个敌人 |
| 遁入暗影 | 工具包 | 在不被发现的情况下穿过寺庙的庭院 |
| 低语 | 500XP | 在不引起其警觉的情况下杀死5个敌人 |
| 隐秘双杀 | 500XP | 在不惊动其他敌人的情况下，用一颗子弹击杀2个敌人，共2次 |
| 反狙击 | 1000XP | 在不被狙击手击中情况下，击杀停车场里的全部狙击手 |
| 痛苦使者 | 250XP | 用车载炮台击杀10人 |
| 收入囊中 | 250XP | 用一个P.A.W.W.S击杀5个敌人 |
| 空中袭击 | 250XP | 在空中击杀一个敌人 |

进入本关之前，先换上一把突击步枪，带好快速瞄准和举枪之类的技能，然后带一个火箭筒。本关开始后，马上进入公寓，会看到楼上有一群54长生军的人正在欺压良民。抢在亨德里克斯动手前干掉这帮敌人，即可解锁战勋：嫉恶如仇。在下一个战点有子弹时间，在6秒内干死所有敌人即可解锁战勋：全数放倒，打开瞄准辅助的情况下这并不是难事。之后会和敌人战斗，简单难度下还是用先开火箭筒再起跳的办法，可以轻松解锁战勋：空中袭击。

经过军械库后，换上控制类的电子核心。前面的战点会有敌人准备泼汽油烧平民，这里有很多战勋可以解锁，切记不要将敌人清光，不然会出现检查点。完成战勋或失败时就自杀。下面来详细说明一下：

首先用强化远程劫持来控制空中的无人机，把剩余的无人机干掉之后退出，就可以解锁战勋：天眼。另外在干掉无人机的过程中有很高几率解锁战勋：隐秘双杀，疑为BUG。如果未能解锁，请记得在接下来的流程中多用消音狙来把握该战勋要求的这两次机会。同样，这里也可以尝试部分解锁战勋：低语。然后，当玩家到达剧情要求的大门前，但不要靠近，而是从楼梯上去，你会看到一个狙击手（如下图），这就是解锁战勋：炫技的大好时机。根据玩家在前面的战斗结果，这个狙击手有时会失踪，如果遇到这种情况就自杀重来。在墙壁跑动时瞄准很麻烦，个人是建议先扔个雷过去，算准要爆的时候开始壁走，只要玩家在壁走时这个狙击手被炸死就可以了。

接下来玩家可以挑战战勋：削你和鬼魅行踪，需要在不被发现的情况下用近战干掉5个敌人，并通过这个区域。从检查点开始先从左边的出口出去，来到左边的房子，一楼有1个敌人，二楼有两个敌人，全部近战暗杀。然后左转出门，小巷高处有个狙击手，用消音狙灭之。然后进入小巷，等敌人转过身后，用近战敲死两个敌人，解锁战勋：削你。这条小巷往前就是过关的大门，不过注意这里还有个敌人。如果全程未被发现，即可解锁战勋：鬼魅行踪。这个过程中会出现很多自动存档，因此留到最后来完成。

来到平台后，只要用消音狙把美味肉招牌左边远处的敌人干掉，就可以从左边下楼了。接下来你需要全程不被发现来到目的地，从而解锁战勋：遁入暗影。这里有多条路线，一路用消音狙开路即可。天上的无人机不用管，敌人很多的区域不要杀人。慢慢行动，不要在发现状态下被保存检查点就行。

接下来在大楼前的战斗中，可以解锁战勋：反狙击。这里还有个车载炮台，可以用来解锁战勋：痛苦使者，注意这个炮台是可以攻击到楼上的狙击手的。清光这里的敌人后，会出现大型机器人，使用强化远程劫持可以将其夺过来，同时解除成就：最强火力。

在下个场景中会有大批敌人出现，同时场地中有无人机、炮台等众多武器可以劫持。一定时间后出现二足战车P.A.W.W.S，立刻用强化远程劫持夺取，之后随便干死5个敌人即可解锁战勋：收入囊中。



# 第7关 兴亡

| 战勋名 | 奖励 | 获得方法 |
|---|---|---|
| 完好无损! | 工具包 | 在不死亡的情况下完成任务 |
| 高分 | 工具包 | 以超过25000的分数完成任务 |
| 全部到手 | 工具包 | 找到任务中的所有收藏品 |
| 苍蝇拍 | 1000XP | 使用近战攻击消灭一只利爪无人机 |
| 史诗级R.A.P.S.作战 | 250XP | 劫持一个R.A.P.S.碾压2个敌人 再撞上另一个R.A.P.S. |
| 死神天降 | 500XP | 双脚离地时击杀3个敌人 |
| 有若雷霆 | 250XP | 在1秒内击毁5个机器人 |
| 枪弹伺候 | 250XP | 趁一个R.A.P.S在空中时将其击毁 |
| 刺穿 | 500XP | 用长钉发射器的单次射击刺穿2个敌人 |
| 大面积效应 | 500XP | 用长钉发射器的单次射击击杀7个敌人 |
| 进攻性营销 | 250XP | 使用公告牌击杀1个敌人 |
| 草地飞镖 | 250XP | 使用长钉导弹发射器从非常远的距离外击中1个敌人 |
| 机炮扫射 | 250XP | 用一台利爪击杀5名敌人 |
| 全部击倒 | 250XP | 在小巷中击杀所有敌人 |
| 飞檐取命 | 工具包 | 在一次墙上奔跑中击杀3个敌人 |
| 特技飞行 | 1000XP | 蹬墙上壁后在落地之前用近战攻击击杀一个双足敌人 |
| 快速滑动 | 500XP | 在A.S.P.–C的腿间快速滑动 |

本关开始前先带好火箭筒和C4。到达第一个战点后，迅速来到室外，这里有大批机器人冲出来，是解锁战勋：有若雷霆的大好时机。这里用C4要方便很多，因为普通手雷破坏力有效，C4还能一次性布下很多。但注意由于靠近机器人按键扔雷很容易变成破坏核心，所以建议玩家将枪口往上抛C4，这样就不会触发破坏核心了。多扔几个之后引爆，很容易就能达成条件。之后就可以尝试解锁战勋：死神天降，还是采用火箭筒跳跃大法，由于该战勋不要求同时干掉3个，所以难度基本没有。

完成这两个战勋后由于有自动存档，基本需要重新来过，以解锁另外两个战勋：史诗级R.A.P.S.作战、枪弹伺候，请带好霰弹枪。R.A.P.S.就是那种滚来滚去的球，这个战勋如字面所说，你需要劫持一个球，然后撞死两个机器人，再撞上另一个球。这个战勋比较坑爹，你可能需要尝试很多次，因为球的耐久度实在太低了，正面进攻机器人很容易被打爆。解锁这个战勋后换上霰弹枪来狩猎枪弹伺候。这个战勋需要你攻击一个空中的球，同样是比较看运气，有个诀窍是球往斜坡上开时很容易飞起来，这时用霰弹枪轰一发就成功了。

过了这个战点后，开始使用长钉发射器作战，这又是一个有众多战勋的战点。大面积效应这个战勋，看起来比较难，其实所谓的单次射击是指一个弹夹，因此玩家只要大面积散射然后一起引爆，很容易就能解除。机炮扫射比较简单就不多说了，而从开始的两个门出去后你会看到右边上方有个巨大的广告牌，用长钉打落它就可以砸死下面的敌人，从而解锁战勋：进攻性营销。草地飞镖要求用长钉直接插死远处的敌人，可以用来打右边楼上的敌人，高度合适时就可以一发砸死。而广告牌下面的小巷里有两个敌兵，可以用来解除特技飞行，方法是尽量和敌人拉开距离，然后上墙，靠近后近战，搞定收工。刺穿要求玩家一发长钉穿透两个敌人，在简单难度下直接冲出去慢慢尝试即可。这个战点同时也是无限刷兵的，可以用来赚分。

经过这个战点后是巷战。首先开始后不久是解除飞檐取命的好时机，具体位置如图。换上混乱类电子核心的强化噪音，爬墙发动，引爆前面的爆炸物即可解除。根据玩家的检查点时机，时间需要调整，总之是宜快不宜迟。这里还关系到战勋：全部击倒，也就是从这里开始直到目的地前，所有的敌人都要清光。在一开始的区域要仔细搜索，有几个敌人会躲在很隐蔽的位置，靠近之后才能发现。



推下飞机后的战点，可以解锁本关最后两个战勋。首先是苍蝇拍，一上来就有很多无人机进行低空飞行，跟着它们尝试用近战攻击干掉，多试几次不难成功。A.S.P.就是那种需要先用实弹打出弱点的巨大机器人，接下来需要先用实弹将A.S.P.打瘫痪，然后跑动滑铲，从其两腿之间滑过去，即可解锁快速滑动。注意地形高低会影响成功率，另外受到攻击的话会强制中断跑动，推荐是配合隐身来达成。

# 第8关 内心的恶魔



| 战勋名 | 奖励 | 获得方法 |
|---|---|---|
| 完好无损! | 工具包 | 在不死亡的情况下完成任务 |
| 高分 | 工具包 | 以超过30000的分数完成任务 |
| 全部到手 | 工具包 | 找到任务中的所有收藏品 |
| 快枪手 | 250 | 在10秒内击杀5名敌人 |
| 反应迅速 | 500 | 在未受到任何伤害的情况下击败莎拉・霍尔 |
| 帽子戏法 | 250 | 击落10个德国士兵的头盔 |
| 火力集中 | 250 | 在巴斯通尼用MG42击杀5名士兵 |
| 凌空拿下 | 工具包 | 击杀两只半空中的恐狼 |
| 用拳头开路 | 1000 | 只用近战攻击，击杀所有恐狼 |
| 捕猎本能 | 250 | 在未受到任何伤害的情况下击杀所有恐狼 |
| 抢先一步 | 1000 | 在村落中的虎式坦克开火之前将其击毁 |
| 毫发无伤 | 500 | 在未受到任何伤害的情况下击败教堂中的A.S.P.–C |
| 把手拿开 | 500 | 在未受到僵尸伤害的情况下完成任务 |
| 焚化炉 | 500 | 点燃4个僵尸 |
| 正中眉心 | 500 | 连续爆头10个僵尸 |
| 临别馈赠 | 250 | 用一颗手雷终结莎拉的痛苦 |

进入本关前，先带好控制类电子核心、BlackCell和狙击枪。开战后要求无伤击败莎拉・霍尔驾驶的机器人，这一战其实十分简单，只要劫持空中的无人机，莎拉基本不会攻击你，可以轻松无伤。

来到巴斯通尼后，先用狙击枪打德军的头盔，干掉10个即可解锁战勋：帽子戏法。不过头盔已被打掉的德军是不会计算在内的。完成之后一路往前，尽量少杀伤德军。有机会的话换上能快速瞄准的突击步枪加BlackCell的组合，感觉敌人数量聚集得差不多之后，就可以尝试在10秒内干掉5个敌兵，从而解锁战勋：快枪手。看到小帐篷的地方，在掩体上会看到MG42重机枪，用它干掉5个德军就能解锁战勋：火力集中。

继续往前会有恐狼，这里要注意一开始的几只狼尽量无伤用近战干掉，这样的话有可能一次性解锁多个战勋。首先来挑战凌空拿下，前进一小段路，前方树下有弹药，同时右前方的山丘上会有狼跳下来，凌空干掉两只就能解锁了。之后就要挑战用近战攻击干掉所有恐狼以及无伤干掉所有恐狼，可以分两次完成，这里的诀窍就是慢慢推进，恐狼其实并不会在你背后出现。注意战勋要求的是消灭掉所有恐狼，举个例子如果玩家发动自动复活的话，咬死你的恐狼会扬长而去，这就不行了。等一个战勋解锁后

直接自杀，可以立刻开始尝试另一个战勋。

经过下个战点，会和虎式坦克对决。这里有个战勋：反应迅速，玩家必须携带 BlackCell，这样 3 发就能摧毁虎式坦克，否则时间一定来不及。之后是在教堂里和四足战车 A.S.P.-C 的对决，这里要求全程无伤，不光是不被战车打中，也不能被杂兵打中，是一个比较难的战勋。当然办法也是有的，等战车出现后马上左转上楼，躲在楼梯处，先慢慢清兵。在楼梯间战车是一定打不到你的，当然你也打不到它，这时先用萤火虫群来清兵，等到听不见德军的声音了，就切成隐身出去观察一下。确定没有杂兵了就简单了。接下来玩家要做的事情就是在隐身状态下用实弹打破战车的装甲，等出现破甲提示后再用火箭筒轰，累计 4 发搞定收工。切记不要贪心，一次隐身轰一发就可以了。在纱迦自己测试的时候是没有出现隐身状态下被攻击的情况下，不过玩家还是应该小心一下。打完战车后先别急着走，上楼有军械库，带上手雷和可以爆头的枪。

最后的僵尸环节有 3 个战勋，由于中途有一个检查点，所以想一次拿完的话难度较高。焚化炉要求的点燃 4 个僵尸很容易达成，后期房间本身就带火。正中眉心要求连续爆头 10 次，由于后期僵尸出得很快，要想和无伤一起拿有难度，如果分开的话就比较简单了，僵尸攻击力很低，拼着命爆头就行。追求无伤的话可以带上震荡波突围。

本关最后当莎拉飞向树的时候，用手雷砸中她即可解锁战勋：临别馈赠，注意一下高度。

# 第9关 沙堡

| 战勋名 | 奖励 | 获得方法 |
|---|---|---|
| 完好无损! | 工具包 | 在不死亡的情况下完成任务 |
| 高分 | 工具包 | 以超过25000的分数完成任务 |
| 全部到手 | 工具包 | 找到任务中的所有收藏品 |
| 火雨 | 250 | 驾驶牛鲨时击败90个敌人 |
| 干掉他们 | 250 | 击落7架怨灵 |
| 打成筛子 | 250 | 驾驶牛鲨时，只用机枪摧毁所有A.S.P.单位 |
| 有效火力 | 500 | 驾驶牛鲨时，只用一颗导弹击杀5个敌人 |
| 杀人如麻 | 500 | 2秒内杀死10个敌人 |
| 幻影 | 1000 | 清除平台的防空工事时避开所有的导弹 |
| 瞬间爆炸 | 1000 | 用爆炸物容器击杀15个敌人 |
| 攻守兼备 | 1000 | 在保护卡里尔小队时杀死45个敌人 |
| 摧毁垂直起降飞机 | 500 | 摧毁全部垂直起降运兵机 |
| 缠斗王牌 | 250 | 驾驶牛鲨时，只使用机枪击落8架垂直起降飞机 |
| 闪避机动 | 500 | 在不被麦雷蒂击中的情况下将其击败 |
| 太强力 | 工具包 | 只用电子核心能力击败麦雷蒂 |

本关为了全战勋需要反复挑战多次，请作好思想准备。

一开始的空战环节关系到大量战勋，其中大部分都要求玩家只使用 RT/R2 的机枪来干掉敌人。首先一上来用机枪干掉 6 架战斗机，接下来在摧毁敌防空部队的战斗中，不要急用消灭目标，而是耐心消灭敌人的士兵和空中的怨灵。这里的敌人是无限的，可以一直打到解锁火雨、干掉他们。缺点是会打爆很多爆炸物，这样就很难达成瞬间爆炸的要求，只能下次再来。而这部分如果能不被导弹打中，可以解锁战勋：幻影，推荐下次再来挑战。对付A.S.P. 单位时记得只能用机枪，这样可以解锁战勋：打成筛子。

接下来选择在左边降落，在掩护凯恩的环节中，捡起平台上的导弹发射器，你需要击落两架垂直起降运兵机。这关系到摧毁垂直起降飞机的战勋。但这个要求和另外两个战勋相悖，因此可以和火雨、干掉他们一起尝试，一共是 5 架垂直起降运兵机，位置如后所述。正常情况下不要打下面的敌人，更不要打运兵机，等第二架运兵机上的敌人全部着陆后，用强化噪音引爆左边的一大片爆炸物（如左下图），时机和位置正确的话即可解锁战勋：杀人如麻。而当任务完成后，剩余敌人会往右边撤退，这时右边又有一些爆炸物可以引爆，从而凑齐瞬间爆炸所需的 15 个人。就算不齐的话，也可以在第二次掩护凯恩的时候补齐。注意如果此前玩家在空战中打爆了一些爆炸物，就会变得难以达成，因此空战环节应只干掉目标为宜。



接下来经过空战后，第二次掩护凯恩，又要击落两架垂直起降运兵机。这个过程中也有一些爆炸物可以用来补齐瞬间爆炸。

水下剧情之后，再次进入空中格斗环节。用机枪干掉两架战斗机，解锁战勋：缠斗王牌。把全部战斗机干掉之后，需要掩护卡里尔。敌人会从左右两边袭击过来，这时正是解锁有效火力和杀人如麻的大好时机，而累计干掉 45 个敌人还能解锁攻守兼备。不过这个战点的我方 NPC 略坑，有时候飞机刚飞过来就挂掉了，因此比较看运气。这个部分完成后着陆，敌人的第 5 架垂直起降运兵机即将出现在你面前，击坠之后解锁摧毁垂直起降飞机的战勋。而前方战场上也有一些爆炸物容器，可以补足瞬间爆炸。

与麦雷蒂的对决中有两个战勋，可以一起完成。基本思路就是用萤火虫群清杂兵，然后用隐身移动。在低难度下带好反重力装甲，杂兵的威胁不大，BOSS 的狙也不太容易命中玩家。注意被杂兵的武器打中是没关系的，但不能使用除了电子核心能力外的所有武装。这两个战勋也可以双打完成，一人负责突，一人负责躲即可。

# 第10关 莲花塔

| 战勋名 | 奖励 | 获得方法 |
|---|---|---|
| 完好无损! | 工具包 | 在不死亡的情况下完成任务 |
| 高分 | 工具包 | 以超过22500的分数完成任务 |
| 全部到手 | 工具包 | 找到任务中的所有收藏品 |
| 乖乖站好 | 250 | 在其自爆前，击毁10台冲刺中的机器人 |
| 死亡翻滚 | 250 | 使用R.A.P.S.击杀10人 |
| 禁足 | 500 | 趁一个机器人在半空中时将其击毁 |
| 捷径 | 250 | 在不使用子弹的情况下击杀12名使用防爆盾的尼罗河同盟士兵 |
| 战区拥挤 | 1000 | 在不杀死平民的情况下完成任务 |
| 大开杀戒 | 500 | 在其开机时，击毁7个机器人 |
| 万无一失 | 250 | 5秒内击毁5个失效的机器人 |
| 暴民的正义 | 250 | 结束7个正遭到攻击的尼罗河同盟士兵的生命 |
| 急速华尔兹 | 500 | 在2分钟内摧毁母舰 |
| 飞碟射击 | 500 | 在3个R.A.P.S.从母舰中飞出并着陆前将其摧毁 |
| 迷你坦克! | 1000 | 使用地狱犬击毁5个机器人 |
| 三重威胁 | 250 | 使用转轮机枪、XM-53和另外一种武器击中母舰 |
| 不不不，不要 | 工具包 | 不受到母舰导弹的伤害 |

本关的战勋很有难度。进入本关前，请带好火箭筒、EMP，以及一把有大弹夹且能快速射击的突击步枪或轻机枪。本关一开始就需要反复尝试，首先需要注意捷径、暴民的正义、战区拥挤这 3 个战勋。暴民的正义事实上限定于被平民攻击的敌人，看到有平民在攻击落单的士兵时就赶紧用枪补一下，之所以强调用枪而不是近战攻击，是因为近战攻击容易误伤平民。这种士兵的数量比较多，快的话在上电梯之前就可以完成。捷径则最快也要到坐完电梯后的那个场景才能解锁，为预防误伤平民，全部用近战攻击搞定就行，一般情况下不会攻击到平民。如果这个场景没搞定也不用担心，在后面有二足机器人出现的场景中还会出现盾牌兵，足够了。

坐完电梯后的场景会出现滚球（R.A.P.S），一共有两批，马上劫持。累计干掉 10 个敌人可以解锁死亡翻滚，注意用球干掉球也算在内，这个场景以 7～8 人为目标，这样等到了踢开下水道盖子的场景中，再补两个就能轻松完成。剧情过后继续往前，当凯恩说出“这通往拘留中心”的台词时，如果此前玩家没有攻击过平民，即可解锁战区拥挤。

在来到关押泰勒的牢房之前的战点（有自动机枪），这里可以解除两个战勋。转角过后你会发现前方有一个由 5 个机器人组成的方

阵，先用一个EMP雷将其瘫痪并快速换上火箭筒轰杀，即可解锁战勋：万无一失。而同样在这个战点，控制地上的地狱犬迷你坦克，干死这5个机器人，即可解锁战勋：迷你坦克。但比较坑爹的是，这个战点中途会莫名其妙地出现一个存档点，因此这两个战勋很有可能得分两次流程来拿。

见到泰勒之后，所有的机器人都会发疯似地进攻。这时玩家不要管其他敌人，迅速前冲，直到一个凹处的地形，前面的机器人会跳下跳上来试图接近你，打死一个处于跳跃状态的机器人，即可解锁战勋：禁足。事实上这个战勋对时机的要求还是比较宽松的，就算机器人是刚刚落地也算在内。

接下来要解锁的战勋是乖乖站好，这是一个比较坑的战勋。在泰勒控制了机器人后，会有大批机器人往你进攻，除了拿枪的机器人外，还有两种会主动冲过来，一种是近战类的，另一种身上会闪蓝色电火花，这种敌人靠近后会自爆。乖乖站好要求玩家在自爆前击毁10台冲刺中的机器人。这个战勋比较坑爹的是会跨越好几个检查点，一旦失手就需要整关重来。再就是亨德里克斯会抢玩家的人头，但冲得太快的话又会被自爆机器人炸中，因此不仅要动作快，而且要背版。发现不对就赶紧自杀重试，这种机器人的数量并不多，正常情况下是在清除障碍后经过一个向上的大斜坡时解锁。

跟着是解锁战勋：大开杀戒的机会。在本关的末尾阶段，会有一些机器人从控制台中走出来攻击玩家。这个战勋要求玩家在这些机器人正式启动前将其击毁。动作一定要快，而且要熟悉机器人的位置，可以靠手雷帮忙。这个阶段比较短，满足要求的机器人数量也不多，一旦错过就很难挽救。

本关最后与母舰的战斗一共有4个相关的战勋。三重威胁的说明是使用转轮机枪、XM53和另外一种武器击落一架母舰，实际上只需要用3种武器各击中一次母舰就可以了，并不需要击落。以出生点为例，左前方房间有XM53，右前方房间有转轮机枪，然后用自己身上的任意武器打一次，就可以解锁了，十分简单。飞碟射击个人认为难度很大：当母舰受到一定程度的伤害会释放R.A.P.S，具体表现是空中闪光的亮点，落地后就会变成球撞过来，你需要趁其中空中时将其击毁，这对玩家的枪法是个考验。建议是在第一波攻击时打掉两个，第二波攻击时再打掉一个，如果失手就自杀重来。最后是2分钟内摧毁母舰以及不被母舰导弹打中，追求极速击杀的话，推荐带上加速的核心，一开始就去拿转轮机枪，然后一路狂射即可。没子弹的时候就去弹药箱补给，低难度下除了连续受到滚球的攻击有可能挂之外，其他时间全力输出即可，并不难。而不被母舰导弹打中很有难度，单人时建议在出生点后面的平台上打，这里有足够的空间有玩家躲闪。攻击母舰时一定不要贪多，母舰发射导弹是可以看出来的，一旦发现导弹就迅速奔跑加滑铲来躲避，右边的房子是个不错的掩体。如果多人合作的话会简单一些，一个人全力躲避，另一个人全力输出即可。如果玩家有打过真实难度的话，这个战勋基本是必解的。

# 第11关 生命

| 战勋名 | 奖励 | 获得方法 |
|---|---|---|
| 完好无损! | 工具包 | 在不死亡的情况下完成任务 |
| 高分 | 工具包 | 以超过30000的分数完成任务 |
| 全部到手 | 工具包 | 找到任务中的所有收藏品 |
| 全部干掉 | 250XP | 在深水炸弹自爆前，摧毁全部炸弹 |
| 手炮 | 1000XP | 只用一把手枪消灭一台P.A.W.W.S. |
| 我知道你为什么哭了 | 250XP | 用车载炮台摧毁10个机器人 |
| 机器人杀手 | 500XP | 在只使用近战攻击的情况下，10秒内击毁5台机器人 |
| 爆炸娱乐 | 250XP | 用一件爆破武器一次击杀3个或更多的敌人 |
| 不太喜欢RAP | 500XP | 在R.A.P.S.对友军造成伤害前，摧毁全部R.A.P.S。 |
| 一石二鸟 | 250XP | 用一颗子弹杀死2个敌人 |
| 啪啪啪啪啪 | 250XP | 在10秒内近战击杀5个非机器敌人 |

| 战勋名 | 奖励 | 获得方法 |
|---|---|---|
| 爆炸容器 | 250XP | 摧毁35个爆炸容器 |
| 完美时机 | 工具包 | 用手雷杀死20个非机器敌人 |
| 完美躲闪 | 1000XP | 在不受到伤害的情况下，摧毁一台P.A.W.W.S. |
| 机器人爆炸 | 250XP | 用榴弹发射器摧毁20台机器人 |
| 拔掉翅膀 | 500XP | 5秒内杀死3个非机器敌人 |

本关需要备好战争机器，在解除战勋时能派上大用场，其他方面要准备一把歼灭者。一开始往前冲，在一辆车翻滚过来的地方有大量机器人，能解除大量战勋。不过这里也会刷出一个中途的检查点，如果是这样的话就需要从本关重新开始。

首先是一石二鸟，换上歼灭者调整好位置，不难一枪搞定两个。接下来是机器人杀手，换上加速能力，一路狂奔，注意近战攻击时尽量保持一定距离，这样能使出快速打击，直接将机器人一拳打飞，方便判断是否秒杀。10秒杀5个不难，但可恨的队友有时会抢人头，而且中途往往还有检查点，所以可能要多试几次。之后能解除爆炸娱乐，用战争机器对着机器人群中轰两发就可以了，不行就自杀重来。接下来是我知道你为什么哭了，还是这个战点，右边有个车载炮台，尽情地轰吧！

以上战勋全部搞定后，换上战争机器从本关一开始重新来过。这次挑战需要注意两点，首先是战勋：机器人爆炸，要求从榴弹发射器干掉20个机器人，换上战争机器从一开始就注意累计即可。然后是爆炸容器，使用强化噪音的电子核心会比自己打要轻松很多，每到一个场景就记得按住LB+RB/L1+R1仔细检查一下，这个战勋一直要到水乡场景才能解锁，路上并没有太多容器能被你浪费。这里给大家一个参考，在进入雪地世界前纱迦的记录是两个，然后进入水乡世界前是28个，这样在水乡还能多出一至两个来。

过了停车场后是和ASP的战斗，在这个大家伙的前方会出现不少小一点儿的P.A.W.W.S。这场战斗可以解锁两个战勋。首先是完美躲闪，要求不受伤害败它。方法多种多样，直接用弹药箱旁的车载机枪最为简单。另一个战勋是手炮，要求只用手枪干掉它，这就必须使用威力最大的手枪歼灭者，低难度下不是问题。这场战斗中敌人是无限出现的，你可以在这里刷分。这里推荐是捡一个微型导弹发射器，也就是之前第3关的那把能同时锁定5个敌人的神器，而在左边房间里有弹药箱，利用这个武器，在这个战点可以轻松刷到18000分。而且这个武器还能取代火箭筒对ASP造成伤害，实在是便利。

来到雪地场景，当前方出现3个人类敌人时，可以挑战在5秒内干掉3个敌人，从而解锁战勋：拔掉翅膀。如果有5个靠得比较近的敌人，则可以挑战10秒内用近战攻击干掉5个敌人的战勋：啪啪啪啪啪。雪地的工厂场景有大量爆炸容器，一定要仔细搜索。而对于人类敌人，可以用战争机器来解锁完美时机。虽然说明是要用手雷干掉20个非机器类敌人，但实际上战争机器杀人一样有效，这样就简单太多了。

来到沙漠世界，这里依然有大量爆炸容器。进入终点的门，在前方区域会出现滚球（R.A.P.S）。在要队友被炸中之前将其消灭，一直到点燃目标为止，成功的话就能解锁不太喜欢RAP。这段路程很短，难度不大。

水乡世界是解锁爆炸容器的最后机会。这个世界的最后是潜水环节，又遇到了喜闻乐见的水雷。这回你需要在深水炸弹自爆前，摧毁全部炸弹，解除时机则是游到指定阶段，小心一点儿就可以了，比第5关的潜水环节短很多也简单很多。不过这里的画面极其恶心，看得人眼晕。



文 华尔兹 编 纱迦 美编 NINA










# 《COD 黑色行动 III》恶魔之影丧尸地图详解

恶魔之影作为本篇地图，完全没有向新手妥协放水的意思，不少初次接触丧尸的玩家抗不过5轮就气馁了，甚至老玩家在初期都会觉得太硬派而不好上手。事实上这张地图的隐藏要素以及各种设计都堪称精良，找到方法后老玩家很快可以乐在其中。如果你是新手，也不要灰心，参考本文攻略后只要肯花时间投入，相信也可以感受到丧尸模式的魅力。此外游戏的剧情也铺开了新的篇章，《起源》地图的结局中萨曼莎只是传送去了自己理想的世界，拯救本篇世界的故事还在继续……

注：本作包含有简体中文，其中不少翻译与国内玩家的习惯有出入，如丧尸翻译为僵尸。对于一些传统要素，本文仍按国内玩家的习惯来称呼，并会附上英文原名供新手对照。

## 基本系统

### 经验系统

本作的丧尸模式一样拥有等级系统，等级与玩家的泡泡糖以及枪械自定义有关。在经验值到达一定数量后即可升级，经验值获得方法具体如后表。玩家可以利用下面彩蛋部分跳关的方法快速获得分数后消费刷经验。



| 条件 | XP | 叙述 |
|---|---|---|
| 过波 | 50+ | 每生存一轮经验会叠加，如果玩家打到20轮，经验值就是1000XP。 |
| 开门 | 250 | 在游戏中消费开门即可获得250XP。 |
| 救人 | 250 | 救活倒地的玩家即可获得250XP。 |
| 挑战 | 500～2500 | 玩家在主菜单中可以看到挑战内容，完成挑战后可以获得数目不等的XP。 |
| 杀死玛格瓦 | 250 | 在恶魔之影中杀死玛格瓦即可获得250XP。 |
| 启动升级装置 | 500 | 在恶魔之影中完成所有献祭，开启升级装置即可获得500XP。 |

### 泡泡糖

本作主打的新系统，使用后会给予玩家特殊的能力。比如一段时间内丧尸无法攻击玩家，复活所有其他玩家饮料不减等。泡泡糖分为吃下后立即使用和按方向键↑发动等多种，作用可以看具体描述。玩家需要在地图中的泡泡糖机器（狮子头）上消费500分随机抽取，每回合只能吃一个，当一个泡泡糖机器被购买多次后便会变空，玩家需要去地图中其他泡泡糖机中购买。




泡泡糖分为普通型（Classic）和使用型（Mega）两大类，普通型没有使用限制，使用型有数量限制，玩家在游戏过程中一旦使用便会减

少数量。玩家初始可以获得 5 种普通泡泡糖，其它需要通过提升等级以及 Dr. Monty's Factory 中随机抽取开启。在本地模式中玩家不能升级，但可以开启所有普通泡泡糖。

泡泡糖可以在每局游戏开始前更换自定义，请根据需要来装备。

消费型（Mega）泡泡糖可以在 Dr. Monty's Factory 随机产出，玩家在游戏中通过升级、开门、抽奖等可以获得 Liquid Divinium，消费 Liquid Divinium 可以产出泡泡糖，消费三个 Liquid Divinium 可以高几率产出稀有强力泡泡糖。Liquid Divinium 一样可以用跳关彩蛋来刷。



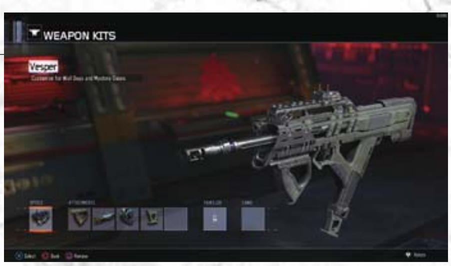

## 饮料

饮料是丧尸模式的重要系统，可以说没有饮料很难撑到后面的波数。《恶魔之影》地图中厚血、一击双出以及快手的饮料的位置随机出现，不过玩家可以根据 Junction 区域中不同颜色的发光体来判断饮料机的位置。红色为厚血（Jugger–Nog），黄色为双倍射速（Double Tap Root Beer），绿色为快手（Speed Cola）。玩家可以根据需要来选择优先开启的地点。所有饮料都需要玩家先变身为怪兽模式电击开关后才能开启。

没有吃特殊泡泡糖的情况下如果玩家倒地饮料效果就会消失，每名玩家可以喝四瓶饮料。吃特殊泡泡糖后可以 7 瓶效果加身。

| 饮料机 | 价格 | 作用 | 位置 |
|---|---|---|---|
| 快速救援（Quick Revive） | 500（单人）、1500（多人） | 单人模式中玩家如果倒地可以获得一次复活的机会，倒地时玩家的武器会变成升级后的榴弹手枪，可以清掉附近的丧尸。在多人的环境下救活倒地队友的速度会加快。 | 位于初始地点 |
| 厚血（Jugger–Nog） | 2500 | 让玩家增加三倍血量，喝了该饮料后玩家可以挨丧尸6次攻击，是最实用的饮料。 | 出现位置随机。 |
| 快手（Speed Cola） | 3000 | 可以提升玩家换子弹的速度。 | 出现位置随机。 |
| 双倍射速（Double Tap Root Beer） | 2000 | 加快玩家武器子弹的发射速度。 | 出现位置随机。 |
| 快速奔跑（Stamin–Up） | 2000 | 这个饮料可以大幅增加玩家的奔跑时间。 | junction区域的圣火旁。 |
| 三枪（Mule Kick） | 4000 | 这个饮料可以让玩家最多获得三把武器，倒地饮料失效后第三把武器也会跟着消失。 | 地图中的隐藏地下铁区域。 |
| 蜘蛛爆弹（Widow's Wine） | 4000 | 本作目前惟一新增的饮料，喝了以后普通手雷会变成特殊的“蜘蛛手雷”，丢出后可以黏住相邻的丧尸使它们丧失行动力之后爆炸。玩家可以通过杀死丧尸找到奖励来补充蜘蛛手雷的数量。此外在玩家遭到丧尸攻击后蜘蛛爆弹便会发动将攻击玩家的丧尸定身。 | 地图中的隐藏地下铁区域。 |

## 武器系统




在本作中玩家可以对普通的枪械进行自定义，包括各种添加部件以及更改涂装等。这样在墙上购买或者抽奖箱中得到武器后便是更改后的性能。自定义武器需要玩家使用该武器击杀一定数量的敌人，玩家可以选择一把钟爱的武器反复使用。

## 花朵

魔影地图中会有多个花蕾植物，在开始游戏后玩家在初始点附近的区域调查闪光点便可拿到破花工具，利用工具可以将花开出来，花中会随机出现道具，包括特殊奖励、武器或者敌人。

地图中的花朵植物会随着游戏波数成长变色，由开始的黄色到红色再到紫色，其中紫色开出好东西的几率最高，其中最重要的就是奇迹武器部件。

## 怪兽状态



与《黑帮之死》地图中的幽灵状态类似，玩家在《魔影》地图中通过对特殊的火焰按键调查可以进入一种怪兽模式。在该状态下玩家移动速度大幅增加，可以攻击丧尸但无法获得分数，主要用途是通过近战攻击来破坏开启特定的门，按 LT/L2 键可以电击开启开关等，RT/R2 键可以勾抓地图高处的一些特定的点（点会出现特殊的红色标记，还算比较好找）到达隐藏区域获得特殊道具或者开启隐藏区域。普通状态下怪兽模式只能持续 25 秒。每名玩家身上都有一个蓝魂，每回合只能使用一次。怪兽模式下所有敌人将无视玩家，可以在此状态下救活倒地的队友，不过救援后会强制变回普通状态。

## 玛格瓦

作为游戏中的 BOSS 级敌人出现，攻击以近战为主，并且会瞬间移动。玛格瓦有三个头部弱点，在发出黄色光芒时可以攻击，初期玛格瓦行动缓慢，将一个头打掉后先回避一段时间，这样玛格瓦在接近玩家中第二个弱点就会露出来。只剩一个头的玛格瓦移动速度会加快，玩家还是先躲避等它出现第三个头后再来击杀。



## 升级装置

通过开启升级装置后消费 5000 分进行武器升级，可以大幅增强武器威力以及装弹数量。如果是墙上购买的武器升级后则可以在墙上通过消费 4500 分进行子弹补充。

此外本作升级后的武器可以通过每次 2500 分进行再改造，增强性能并附加额外的效果。其中包括：1. 爆炸效果攻击相邻的丧尸；2. 电击附近的丧尸；3. 受到攻击的丧尸变成玩家的势力攻击其他丧尸。



## 如何开启升级装置

要想开启升级装置便需要在地图中找到所有献祭道具以及献祭地点，地图中的4大主要区域都隐藏着各自的道具以及地点。捡起道具后的玩家将道具放在献祭点的桌子后便可按键开始献祭，结束后献祭的道具会变成一个虫子，四人游戏时一人只能拿一个。

每次在捡起道具时会召唤出现两只恶灵，在献祭过程中则会出现数只。玩家在献祭过程中可以选择不攻击以躲避为主，时间一到献祭结束后恶灵会自己消失。献祭时间会根据参与献祭人数来决定，如果是4人游戏只有一名玩家进行献祭则会大幅增长献祭时间。献祭过程中屋外的玩家无法进入，在完成第二次以及第四次献祭后则会强制出现一只玛格瓦。地图中的献祭道具以及献祭点如下。



## 献祭道具

### 黄金笔

Junction 升降机上。变成怪兽模式后电击开关升降机便会在Junction 地上扔下黄金笔。

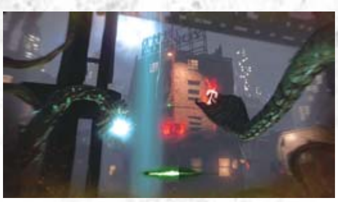


### 警探勋章

在 Canal 找到。先变成怪兽模式下去到有抽奖箱的下水道，找到怪兽标记的木箱对它进行近战攻击。在下水道另一侧则有只有怪兽模式下能看到的黄色洞，这里有铁栏杆的机关，电击开启后才能拿到这个道具。

### 冠军腰带

位于 Waterfront。先变身怪兽模式在1250分门附近的上方点勾抓，上去后直接将箱子打下来即可。道具会落在 Waterfront 初步区域，抽奖箱附近。



### 发髻





位于 Footlight。勾抓桥上的点即可来到抽奖箱平台的 High Street，来到抽奖箱附近有跳台，利用冲刺加跳跃即可跳到对面的平台上用近战将箱子打下去。发髻会掉落在 Footlight 初步区域。

## 献祭地点

### 黄金笔献祭点

位于 Easy Street 后方。玩家在 Junction 区域看上方阳台即可找到勾抓点，上去后一路下楼穿过献祭点后可以到达 Easy Street 后方，电击这里的开关便可开启从 Easy Street 通往献祭点的门。



### 警徽献祭点

位于 Canal 区域深入部分。变成怪兽模式勾抓 Ruby Rabbit（车站右边的一个红色建筑，上面有名字）楼上即可进入，一路下楼开启通往内部的楼梯。

### 冠军腰带献祭点

位于 Waterfront 深部区域。在码头最下方通过变成怪兽模式攻击门即可进入这个拳击场。

### 发髻献祭点

位于 Footlight 深入区域。只要变怪兽模式勾抓巨大建筑 Black Lace Burlesque 上方的点，上去后电击面前的开关即可打开 Black Lace Burlesque 的门，献祭点就在这里。



## 最后献祭

完成上面所有点的献祭后打开任意裂缝门前往地下铁，前往车站点附近的墙会裂开，这里会打开新的区域。

将四条虫子分别放在区域内的圣火处再启动中间的桌子即可进行最后的献祭部分，注意在放完头两个虫子后该区域左右两边会生成特殊的墙壁，玩家需要按住快跑键配合跳跃贴着墙边缘跑到对面放置另外的两个点。完成最后的献祭后中央的蓝色洞穴升级装置开启，并有一只玛格瓦出现。

# 地图细节

恶魔之影地图的细节非常丰富且复杂，玩家需要多次游戏中繁复了解整张地图的结构。地图整体分为5个大区域，其中玩家的出生点位于 Easy Street，打开第一扇门后的区域叫做 Junction，这个地点与其他三个主区域 Canal、Waterfront、Footlight 相互连接，每个门上都有名字，初期玩家可以通过名字来确认。三大区域中通过开1250分的门可以进入深入区域。在深入地区部分都有列车可以呼叫，列车相通这3大区域的深入部分。而每个大区域都可以找到通往中心地带地下铁的点，这就是这张地图的主要结构。

## Easy Street

地图中的初始区域，墙上可以购买 RK5、Sheiva。这里通过变身怪兽模式电击开关可以开启“快速救人”的饮料，怪兽模式下攻击货车上的箱子可以拿到重要道具“魔球”。攻击身后的门后可以获得随机奖励，打开惟一一个500分门后便会进入 Junction。

## Junction

Junction 整体为一个L形状，相邻地图中的 Canal、Waterfront、Footlight 三大区域。

报纸摊上有一把 L-CAR 9 可以用750分购买，第一个泡泡糖机也在

这个区域。泡泡糖附近墙上可以用750分购买KRM-262，不远处还有一个“快跑”的饮料机。地铁部分的门则需要通过传送进入地下铁后开启。

变成怪兽模式电击升降机的开关可以拿到第一个献祭用的道具——黄金笔。在高处的阳台勾抓可以进入第一个献祭点，穿过后一路进入另一侧开启位于Easy Street后方的大门。这样玩家便可前往献祭点利用之前的得到的道具献祭。

## Canal（初步）

从Junction开门后可以买Kuda，这里有个人民卫士开关需要用后文中的方法激活后才能开启。

Canal的几样重要东西都在河下区域，从楼梯和缺口处可以下去，这里将有随机的抽奖箱、隐藏的裂缝门以及献祭道具的箱子与机关。进入怪兽模式攻击蓝色的门可以找到一个裂缝，人类形态下按键可以开启通往地下铁的传送门。蓝色门旁边有祈祷用的道具，先用近战攻击打开木箱，再去下水道另一侧开启开关升起铁栏，这样才能拿到道具。

这个区域在变成怪兽模式后一样可以通过勾抓进入Canal High Street，这里可以找到随机饮料机，还有组装火箭盾牌的道具。

在咖啡店旁边可以看到泡泡糖机，之后开启1250分的门后进入深入地区。

## Canal（深入）

开门后进入，这里除了列车车站外，还有一个巨大的红色建筑Ruby Rabbit，这是Canal的献祭点，可以用之前在下水道拿到的道具进行献祭。玩家需要先变成怪兽模式勾抓Ruby Rabbit上方的点，一路下去电击开关开启通往Ruby Rabbit的楼梯。

Ruby Rabbit的左边有一个合成部件的工具台。

这边圣火旁的大箱子在用怪兽模式击碎后会找到石像，这个是做神剑用的道具，具体后面会提到。

列车通道中部消费1250分同样可以开启Canal High Street的门，这里相邻Canal（Junction一侧）是快手、厚血、双出随机饮料机的点，可以找到人民卫士的一个保险丝。桥上的点花费1000分可以跳下去到Canal区域，以免被包围。这个区域结构玩家在另外两个大场地也会找到类似的。

## Waterfront District（初步）

通道有陷阱可以1000分开启，墙上有把Kuda1250，初期用来赚钱不错。

进入怪兽形态后往上看可以找到勾抓点，这里可以开启前往随机饮料机的Waterfront High Street部分，可以找到火箭盾牌的部件。在这里勾抓位于抽奖箱上方远处的点可以找到位于边缘的箱子，用近战攻击将箱子打下去便可获得这里的献祭道具冠军腰带。在角落通道可以发现隐藏的大门，进入怪兽模式后可以打开找到裂缝，这里同样通往地下铁区域。抽奖箱背后可以通过1250开启Waterfront深入部分。



## Waterfront（深入）

在通往列车楼梯的一侧一样可以通过1250分进入Waterfront High Street，这里找到人民卫士的另一个保险丝以及随机饮料机。电击可以开启Waterfront初区的通道。此外这里还有一个造神剑用的雕像藏在箱子里，需要用怪兽模式的近战打开。

Waterfront深入区域一路向下途中可以找到合成部件的工作台。在最下方可以找到拳击场的门，要用怪兽模式近战攻击后打开，这里是Waterfront的献祭点，里面可以找到3000分的大刀。用之前获得道具冠军腰带可以在这进行献祭。



## Footlight District（初步）

利用怪兽模式在这个区域同样可以找到通往地下铁区域的裂缝，这里还有一处藏有升级神剑的雕像隐藏在木箱里。

在进门后不远处的圣火处变身可以勾抓上方的点进入Footlight High Street，这里有随机饮料、火箭盾牌部件，抽奖箱以及开启通往Footlight的通道开关。在楼上抽奖箱点可以通过平台跳到对面攻击平台边缘的箱子获得献祭道具。

上方的门通过1250分开启进入Footlight深入区域。

## Footlight District（深入）

这里堆满了废车，玩家可以找到左侧的楼梯前往列车，中途一样可以消费1250分进入High Street区域，这里也有护卫的燃料，还能找到制作合成道具的工作台。

中央区域的大型建筑The Black Lace Burlesque就是Footlight的献祭点。玩家需要先变成怪兽模式勾抓The Black Lace Burlesque上方的点后，电击面前的开关即可开启该区域，在开启后还能通过勾抓远处的点来到High Street。

## Subway Station

地下铁可以视为整张地图的中心地带，如果之前已经开启传送洞则可以与Footlight，Waterfront、Canal互通。地下铁隐藏着升级系统以及神剑的区域。此外还有三枪、蜘蛛饮料。最上方的门打开后可以直通Junction。此外这里还有安装人民卫士的保险丝以及一个隐藏在箱子背后的石像。

所有献祭完成后会打开最后的献祭区域以及升级点。

# 隐藏要素

## 火箭盾牌

盾牌作为组装装备有着不小的人气，在防守时将其背在身后可以抵挡相当一部分攻击，非常好用。将盾牌放在面前则可以用火箭冲刺顶飞大部分丧尸。

盾牌需要在地图中三大区域的High Street部分找到，位置每次不太一样，但大体就在这个区域内。

全部收集完成后需要去组装工作台进行组装之后获得。在盾牌用完被破坏的时候可以去工作台免费反复补充。

地图中的三个工作台分别位于Canal的车站附近，Waterfront拳击场的楼上，Footlight的High Street区域（需要花钱开门）。

## 奇迹武器Apothicon Servant

这张地图也有奇迹武器，需要玩家收集三个部件后在工具台组装使用。Apothicon Servant 可以发射一个黑洞，将所有丧尸吸入，非常厉害，在被困时可以迅速逃离险境。Apothicon Servant 会占用玩家武器数量，在工作台组装后要准备好要替换的武器。4 名玩家只能其中一名持有，武器的部件出现几率随机，并且需要在时间内捡到否则消失，玩家在战斗中要注意收集，具体出现条件如下。

### 心脏部位

在杀死玛格瓦后便会出现，玩家需要在地上捡起。

### Xenomatte

在杀死飞行敌人（Parasite）后有一定几率掉出来，杀死 Parasite 后玩家记得先看一下地上确认，这个部件是绿色的，比较好认。

### 触角

地图中的花朵如果玩家初期没有开采，让这些花成长到紫色状态，用道具打开紫色的花后即可有一定几率找到触角。

## 人民卫士

人民卫士是地图中的超强战斗机器人，它会帮助玩家杀死丧尸，并且会帮忙救活倒地的队友。其手护卫中的武器会不断进化，后期会使用升级后的武器。在召唤护卫前玩家需要优先找到三个保险丝并放到地下铁的安装处安装。

三个保险丝分别位于 Canal、Waterfront、Footlight 区域的 Hight street，从利用怪兽状态勾抓点或者车站楼梯上的一侧花钱开门都可以来到该区域。每次游戏位置不大相同，但大体都在该区域出现。

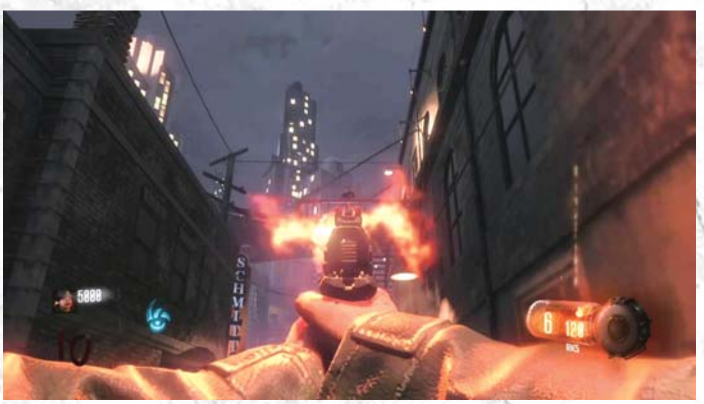
找到所有保险丝后前往地下铁墙上进行安装。这样在地图上的 CoP boxes 处即可通过消费 2000 分召唤人民守护者。

CoP boxes 分别位于 Junction、Canal、Waterfront、Footlight 区域的墙上，并不难找。所有区域召唤完成后可以解锁一个成就 / 奖杯。

有趣的是人民卫士与《COD 黑暗行动 II》主线地图 GREEN RUN 的巴士司机声音一样，也许其中会有什么联系。

## 直接跳过波数

在游戏一开始可以看到站在楼上的影男，对着其攻击几次后便会直接跳过 5 波关卡，并且会拿到一定数量的钱。利用这个方法玩家可以取得大量钱来消费，帮助玩家快速提升等级以及取得 Liquid Divinium。不过后期丧尸很猛，想最快速度喝到厚血可没那么容易。



## 取得神剑



与《黑帮之死》地图的烈焰斧一样，这张地图有一把神剑等着玩家取得。神剑有着超强攻击力，可以对面前的丧尸大范围攻击，使用起来颇有无双的感觉。神剑有较长的冷却时间，建议在关键时刻拿出来解围。特定方法升级后威力增强，还能释放远程攻击，很是厉害。

取得神剑首先玩家需要在地图中找到 4 个隐藏在箱子背后的雕像，用怪兽模式下的近战攻击箱子便会出现雕像。雕像分别位于：

1.Canal 深入部分的圣火旁

2.Waterfront 初始区域的 High Street

3.Footlight 的初始区域右侧

4. 地下铁圣火的后面

开启所有雕像后去车站坐车，沿路玩家的左右边大楼里可能会看到红色的符号，在开车出发前先观察墙上的地图，红色问号即为符号的所在处，玩家在沿路记得往那个方向看即可。比如图中玩家从左下角到右下角就连续看两次左边，从右下角到左上角则是两次右边，从左上角到左下角则是一左一右。这里需要坐两遍车走两个路线将全部符号记住，记忆力不好的玩家（比如笔者）建议直接将符号记在本子上。




完成后前往地下铁，进入怪兽模式后会发现抽奖箱旁墙上的多个红色符号，电击三个刚才沿路看到的符号便可开启隐藏的门，里面有蛋可以拿。拿着卵放在之前石像上就可以杀丧尸进行充能了。玩家必须在安装蛋的石像附近杀足够的丧尸才能把蛋充满。蛋满后就可以前往下一个石像点继续，所有 4 个石像点充能完成后，在地铁拿蛋的地方再次调查就可以拿到神剑了。

## 升级神剑

拿到神剑后可以开始对其升级，方法为先找到对应玩家角色的献祭台，这样会看到献祭台上的幽灵，将剑交给幽灵可以开启升级的过程。

| | |
|---|---|
| Nero Blackstone魔术师 | 初生点Easy Street的后面献祭点 |
| Jack Vincent警察 | Canal的Ruby Rabbit献祭点 |
| Floyd Campbell拳击手 | Waterfront的拳击场 |
| Jessica Rose 歌女 | Footlight的The Black Burlesque剧院。 |

之后玩家前往地图上的四大区域可以看到大型红色封印点，对着封印点按键启动后会召唤出玛格瓦，将其击破后便算完成一个点的封印。注意过程中玩家如果倒地则需要重新激活封印。一回合只能激活一个封印点，四个封印点分别位于 Junction，Canal 的 Ruby Rabbit 门口，Waterfront 拳击场门口，Footlight 的剧院门口。四个封印点全部完成后就可以回去找幽灵拿升级后的剑了。

# 彩蛋解法

恶魔之影的彩蛋和次世代版的成就奖杯无关，但作为丧尸饭当然不能错过。而且这次魔影地图的彩蛋设计还是很棒的，有难度也有乐趣，对玩家的地图熟悉程度以及战斗能力提出了很高的要求。注意如果玩家想完成彩蛋的所有步骤则需要 4 个人，单打无法完成最后一步。

## 第一步 开启升级装置

先按照前文“如何开启升级装置”部分，完成所有献祭开启升级装置。

## 第二步 获得并升级神剑

按照神剑部分将神剑制造好后并升级。如果是 4 名玩家则所有玩家都需要将神剑升级。

## 第三步 复活幽灵

前往 Easy Street 的献祭点会在地上发现一本新出现的书，按 X（□）键后书会升起。

接着前往地下铁会发现有一面旗竖在那，拿旗后会进入无限火球的特殊回合。地图上会出现闪电状的点，Junction、Canal 、Waterfront、Footlight 各有两个点。玩家需要将旗竖在点上进行充能。过程中会有火球以及影男攻击旗子，旗子一旦被破坏就需要重来，在两个点充能完成后前往该区域的献祭点将旗给鬼魂它会进化成红色复活。一回合只能将一个鬼魂复活。

## 第四步 封印影男

全部完成后前往地下铁的升级点，这里复活的四个红色护卫就会出现在原本放虫子的位置，开启所有红色鬼魂机关便会对影男进行攻击破盾，之后所有玩家对其攻击将其攻击到献祭台上进行献祭。

## 第五步 杀死巨虫 激活圣光

单人能做到的步骤到此为止，多人的话完成以上步骤影男会变成巨大幼虫，并会进入多只紫色玛格瓦无限出的特殊模式。杀死一只玛格瓦后将魂激活，之后三名玩家利用圣火进入无限怪兽状态，并前往 Canal 、Waterfront、Footlight 的列车站做准备。一名玩家则以人类状态下坐列车。开启列车后其他三名怪兽形态下的玩家迅速电击列车站上的箱子开启蓝色轨道。之后三名怪兽形态的玩家以最快的速度前往 Junction，坐列车的玩家会路过 Junction 将巨虫暂时击碎，此时如果三名鬼魂状态下的玩家电击三位红色守卫让光柱在没有巨虫阻挡的情况下升天即可完成这个彩蛋。最后 Richtofen 会出现夺走魔球。彩蛋也就此完成。

## 具体打法参考

前期钱少要做的事情多，变怪兽的魂尽量节约，节约波数越多，解开彩蛋的难度越低，控制好的话解彩蛋可以在 17 回合左右。

初期的怪兽开门可以只以开献祭道具以及献祭地点为主，这样每次献祭可以拿到额外的分数，开下一个点的门。4 人如果足够熟练，开启所有献祭以及升级装置在 1 ~ 2 个回合内就能搞定。每个大区域以先进入深入区域再变怪兽开机关，这样可以只用一个魂完成献祭。具体方法如下：



### Easy Street

开启 Junction 门后变怪兽模式→打开随机奖励道具的门→电击快速救人的开关→攻击卡车上的箱子→出门电击升降机放下道具→勾抓二楼的点开启献祭点。

### Canal

开启深入部分 1250 分的门→变身击破身后的木箱放出石像→下到下水道一侧电开铁栏杆→开启裂缝门→破掉装着献祭道具的箱子→跳起来对着 Ruby Rabbit 勾抓将这里的献祭点打开。

### Waterfront

开启 1250 分门→在开门后的圣火处变身→先勾抓上方打献祭道具→再跳下去直奔最下方的点打开献祭拳击场。

### Footlight

开启 1250 分门→变身后直接勾抓 The Black Lace Burlesque 上方的点→电开面前的机关开献祭点→从这里再勾抓远处前往 High Street 电开饮料机→跳到对面打下献祭道具。



所有的献祭过程最好全员进去完成，绕大圈即可，这样所有人都能获得额外的分数。击杀两次玛格瓦一样可以获得不少分数。这样可以以最快的时间解开升级点。

接下来则可以开启下个回合，这个回合中玩家可以利用 4 个魂来 High Street 开饮料机和木箱后的石像，为造神剑做准备。High Street 三个点还能找到火箭盾的部件，建议组装后装备。饮料机根据颜色来判断，先吃 2500 分的厚血为主。武器的话推荐 Waterfront 墙上买 Kuda，抽奖也行，只是很高几率出大狙和火箭筒，对前期赚钱来说不利。

接着就能去坐列车看符号标志了，去地下铁将符号打出隐藏门，剩下的时间足够开启地下铁所有机关。

如果上述操作熟练，第 2 轮左右就能开始给石像充能了。4 人战建议分开充能为主，这样丧尸会比较分散，打起来也简单，蛋一满拿着前往下一个点即可。所有蛋先充满的玩家可以把丧尸往还没好的玩家那里带，拿到剑后交给幽灵在回合结束前可以先去封印处解放一个点打掉玛格瓦，完成再开下一波。

所有玩家拿到神剑后就要陆续升级了，建议每波留一只丧尸来打。升级步骤中出现的玛格瓦只会追着要升级的玩家跑，不过队友也可以帮忙击杀。由于一波只能做一次召唤玛格瓦，这一步最少要消耗 4 波。期间玩家可以去抽抽枪，买饮料，吃泡泡糖、升级什么的。注意多挖挖紫色的植物拿到奇迹武器的关键部件。完成后相信玩家的战斗力已经很强了。

在启动书进入地下拿旗防守前最好有以下装备。一把奇迹武器，所有人拿盾牌，人民卫士已经启动、所有人至少有厚血饮料、打火球如果有 ray-gun 最好，没有的话可以用升级后的霰弹枪代替，拿着奇迹武器的玩家最好喝一瓶快手，玩家身上如果有章鱼瓶的话就更好了。

防守旗子的过程会不断有火球攻击，玩家可以分散站位来守护一个方向，期间注意随时出现的影男将其击破。守旗过程将可以用的奇迹武器子弹、章鱼全扔了吧，守完就会有子弹补充。章鱼可以扔在火球进攻的路上，扔好了可以堵住所有的口，火球根本进不来。还可以

召唤人民卫士帮玩家打，不过护卫有可能会打死最后的丧尸，由于进化幽灵最后会强制刷一个玛格瓦，建议将玛格瓦击倒后再开下一波。

这个过程完成后就能全体前往升级点将影男献祭了。这里建议留少量丧尸，在一回合就将影男封印。所有玩家到升级装置附近，一名玩家在献祭台处。开启所有红色护卫后复活他们会对影男展开攻击，破掉影男的盾，影男会在左右随机出现，建议一名玩家打一边，最后他则会出现在中间，全员全力攻击将其攻击到献祭点处，由献祭台的玩家将其封印。

如果玩家献祭失败，影男重回防护罩则会出现无限量的丧尸，还有一只玛格瓦。这种情况先别慌，以先杀玛格瓦为主。过程中千万不要试图再次开启机关攻击影男，否则地图出现数只玛格瓦只有哭的份了。这里场地建议绕圈跑，但和队友之间要有良好沟通，尤其贴墙跑的时候如果两人撞在一起就傻眼了。之后步骤很关键，有ray-gun的玩家将所有丧尸打断腿，注意是所有，这样丧尸不会刷新且移动力下降，对玩家造成的威胁也低。在开始下次攻击影男前可以先扔个章鱼将丧尸引开，这样爬行的丧尸也不会干扰玩家。将影男击退到献祭台附近时留在献祭台的玩家要第一时间按献祭台将其封印。如果单打游戏的情况下，完成这一步影男会被杀死，这一步也就完成了，如果是多人游戏影男则会变成一个大虫子。

多人完成以上步骤后会进入一个特殊模式，全场会出现数只紫色嘴的玛格瓦。玩家在一段时间不作为会受伤，有点像中毒，必须穿过白色的点恢复。

玩家需要杀死玛格瓦补充魂，建议将玛格瓦引到开阔的点两两一组战斗。杀死玛格瓦后即可补充魂，



这样地图中原本紫色的圣火会变成红色，玩家在用火进入怪兽模式后发现时间槽并不会削减。也就是无限怪兽模式。

此时A、B、C三名玩家变成怪兽模式前往位于Footlight、Waterfront、Canal的车站，用怪兽模式电击车站上的箱子，这样铁轨便会变成蓝色。D玩家则变成人类形态去坐列车，前往中心点，列车会撞死挡在中间的虫子。最后A、B、C的玩家前往Junction电击三个红色护卫。具体步骤为：D玩家先上列车将其启动开走，之后马上A、B、C玩家一起电击电箱将轨道变成蓝色，紧接着A、B、C玩家以最快速度前往Junction电击三个红色护卫完成最后的步骤将光柱升天。

# 丧尸模式相关成就/奖杯

和变态的战役相比，这次丧尸模式的成就/奖杯倒是异常简单，连惯例的彩蛋成就/奖杯都没有，因此很容易就能拿全。下面就为大家介绍一下。

## 成就/奖杯列表

| 名称 | 杯种/点数 | 获得条件 |
|---|---|---|
| 终结的开始 | 银/60G | 在Shadow of Evil中，完成所有的仪式 |
| 阴影之中 | 铜/25G | 在Shadow of Evil中，在一场游戏中返现影子人5次 |
| 我还有泡泡糖 | 铜/25G | 在Shadow of Evil中，购买并咀嚼每种类型的泡泡糖 |
| 抱歉，我们挂了 | 铜/25G | 在Shadowof Evil中，在一场游戏中于商店内杀死10只僵尸 |
| 全数击倒 | 铜/25G | 在Shadow of Evil中，利用一次火箭盾牌冲击杀死10只僵尸 |
| 完成合作模式 | 铜/25G | 在Shadow of Evil中，在一场游戏中于所有地区召唤人民卫士 |
| 蜘蛛和苍蝇 | 铜/25G | 在Shadow of Evil中，杀死10只被寡妇葡萄酒定身的僵尸 |
| 玛格瓦派对 | 铜/25G | 在Shadow of Evil中，在一回合内杀死2个玛格瓦 |
| 寄生虫探测 | 铜/25G | 在Shadow of Evil中，在列车上杀死5只寄生虫 |



## 补充说明

**终结的开始：**只要如上文所述，找到4个献祭道具并完成4个献祭仪式就可以了。

**阴影之中：**只要看到影子人出现就算一次，参加4个仪式就能看到4次，每捡起一个献祭道具也会看到一次，可以说是最简单的丧尸成就/奖杯。

**我还有泡泡糖：**一开始以为是要吃过所有的泡泡糖，这样的话就



是一个惊天大坑了。实际上只要在一回合内吃过身上带的5种泡泡糖就OK。注意每一轮只能吃一次，如果泡泡糖机售罄就得找下一个。单人搞定无压力。

**抱歉，我们挂了：**游戏开始后花500元打开前面的门，在广场区域有4个商店，你需要杀死10个在商店里还没爬出来的丧尸。利用T组丧尸拉远距离会重新刷新位置的设定，可以在很前面的波数单人搞定。

**全数击倒：**先按上文所述制作火箭盾牌，之后按↓调出盾牌，按RT/R2即可使用冲撞，只有三次机会。不过盾牌没了还可以再拿。在后期波数比较容易达成，单人搞定也问题不大。

**完成合作模式：**注意此成就/奖杯要求由同一名玩家召出4个人民卫士才算，不过凑钱是可以的。只要最后补足2000元的人是想解的玩家就行，然后把4个区域的人民卫士分别召唤出来即可。人民卫士一次只能召唤一个，推荐多人比较简单。

**玛格瓦派对：**利用完成第2个和第4个献祭必定会各刷出一只玛格瓦的设定，可以在很早期的波数完成。注意这个成就/奖杯需要由同一个玩家击杀两只玛格瓦才算数，不过只看最后一枪就行，途中其他玩家帮忙攻击是没有关系的。同样是推荐多人比较简单。






**从表面看来，《神圣王国》显然是PSP平台《圣骑物语（Grand Knights History）》的精神续作。虽然缺少了香草社强大的美工实力，本作的观感表现较为薄弱，但角色培养系统的耐玩程度可以说是有了长足的进步。而友军伤害和动作元素的引入，则是一把双刃剑，让战斗系统有种让人又爱又恨的感觉。本篇特快专递将带来系统上手指南和奖杯指引，希望有助于各位尽快熟悉本作既独特又繁杂的游戏系统。**

文 初心者　美编 小瑟

本文对应游戏版本：1.02
白金时间：80小时以上

| 神圣王国 | Spike Chunsoft | 策略角色扮演 |
|---|---|---|
| 多机种 グランキングダム | | 日版 |
| 2015年11月19日 | 本地1人，在线1人 | 对应年龄：12岁以上 |
| 售价为PS4：6980日元，PSV：6480日元 | | |

# 系统解析

## 基本操作

| 按键操作 | 主菜单功能 | 任务 / 战争功能 | 战斗功能 |
|---|---|---|---|
| 方向键 / 左摇杆 | 项目选择 | 移动队伍棋子 | 移动单位 |
| 右摇杆 | – | 移动查看地图 | 查看敌我状态（L1/R1 切换单位；方向键 / 摇杆切换项目） |
| ○键 | 确定 | 调查当前格子 | 使用技能 |
| × 键 | 返回 / 中断（存档） | 待机 / 隐藏对话框 | 终止行动 |
| △键 | 打开队伍菜单 | 打开队伍菜单 / 对话记录 | 使用技能 |
| □键 | 重新连接服务器 | 打开任务菜单 / 自动对话 | 使用技能 |
| L1 键 | – | 对焦任务目标 | 使用"毅力" |
| L1 键 + 方向键 | – | – | 转换朝向 |
| R1 键 | – | 缩放地图 / 对话快进 | 切换技能栏 / 快进（敌人行动时） |
| 按下触控板 | – | – | 回到移动前的位置 |
| 滑动触控板 | – | – | 移动查看场景 |

## 地图







**1. 行动次数（剩余步数）**：步数为0时任务失败。地图上的障碍物和一些随机事件会增加或减少步数。战斗中的回合数流逝也会导致地图上的步数减少。

**2. 士气**：士气过低时，战斗中单位的行动能力会降低，导致队伍陷入被动的局面。通过按X键待机（消耗行动次数）、访问NPC或触发随机事件，以及使用道具 / 地图技能都可以恢复士气。

**3.TP**：使用地图技能，与地图互动时都需要消耗TP，通过战斗即可增加TP。而战斗中剩余的"支援点数"越多，获得的TP也就越多。

**4. 棋子**：敌人的棋子有紫色（普通）、红色（强敌）和金色（赏金首）。如果棋子上有特殊的图标，就代表了其特殊能力，比如移动速度的快慢和所持资源。有部分收集资源的



© Spike Chunsoft Co., Ltd. All Rights Reserved.

任务，其目标就隐藏在敌人身上，需要将其消灭从而取得目标资源。要注意地图上还有一些棋子是隐形的，只有移动时才会看到。此外，有些“兽道”是隐藏起来的，只有在接近时才能看到黄色的箭头，继续移动可以经由捷径通行。

**5. 资源**：到达资源和宝箱的格子按○键调查即可获得物品，有些格子走上去就会看闪光提示，此时调查也会拿到隐藏的物品。

**6. 目标提示**：显示了任务目标与自己的距离（可切换显示当前任务进度）。

**7. 障碍物**：走到障碍物的格子上，就会触发障碍物事件。选择“警戒”可以免除伤害，但是会消耗行动次数；选择“强行突破”会消耗 20% 的血量；选择“解除”需要消耗道具或者 TP 使用地图技能。注意在以上条件的限制下，遇到某些障碍物就只能绕路走，以免浪费行动次数。

**8. 战略兵器**：在地图上有战略兵器的情况下，靠近其射程范围内就会看到格子出现颜色。蓝色的为友方射程，红色的为敌方射程。在射程内触发战斗的话，就会在一定回合数内看到对应势力阵地内出现战略兵器的发射预告，这时要留意其攻击范围，以及出现在行动时间轴之中的战略兵器图标，做好躲避的准备。轮到兵器行动时，就会投下非常强力的范围攻击，而且同样是不分敌我地造成伤害和吹飞效果。



SINGLE 为各国委托的任务，需要选择其中一个国家的委托来完成，并获得不同的任务奖励以及相应国家的评价提升。因此在与某个国家缔结契约的期间，敌对国家的委托将无法选择。

VERSUS 是在联网战争期间才会出现的限时任务，完成后同样会令国家的评价变动。玩家在这里要跟其他玩家的部队比赛，率先完成任务目标。当玩家碰到对方部队时会进入战斗，战败的一方将受到步数惩罚。

TRAVEL 为旅行任务，当玩家的佣兵团等级提升后，就会追加旅行任务的可探索地图。这种任务没有指定的任务目标，因此自由度最高，也适合收集素材资源和讨伐赏金首。玩家移动时会看到敌人抢走地图上的资源，之后将有资源图标的敌人消灭即可夺回。赏金首通常是等级和威力都很高的敌人，初期不宜轻易挑战，不过旅行任务中即便挑战失败，也不会有什么损失。

## 据点



在佣兵团据点开放后，要完成教学流程到能够进入战争时，才会开启据点的主菜单界面所有功能。在每次进入游戏时，会显示当前契约、部队和战争的状况报告，以及累计登陆游戏的天数，并根据其获得奖励。

## 任务

任务分为四类，但基本玩法类似，玩家要在有限的步数内移动棋子，到达目标地点、收集物品或者消灭任务目标。除了自由度较高的旅行任务，其他任务失败时都会失去所有报酬。查看支线任务时，可以选择要操作的“部队”、任务提供的“支给品”道具以及调整任务“难度”。支给品分别侧重于战斗恢复、资源收集和地图探索这几种不同的目的来提供辅助，可以按任务需要来选择。根据任务难度，任务中棋子的行动步数会改变，而完成任务时的经验奖励也会增加。本作在战斗中取得的经验值跟任务经验值比起来可谓微不足道，因此部分以跑腿为目标的任务可以用来刷等级，而改变难度也可以作为加快升级的手段。

### 任务种类说明

CAMPAIGN 为主线任务，通常会由多个小的任务目标组成，比起其他任务，强制战斗中的敌人和陷阱配置都会更加有挑战性。如果缺乏补给或者不够谨慎的话很容易就会在任务后期团灭（保留经验等级），建议在达到推荐等级之前先去做支线任务升级，并尽量保证到达任务地点之前做好 HP 和士气补给。

## 战争

本作的战争每场大约持续 2 天，而且需要在联网时才能游玩。玩家首先要在据点的“方针”选项下与四大国之一缔结契约（最多 5 场，领土越少的报酬越多），然后才能进入“战争”模式的其中一个战场，参与各个战争阶段（作战）。在战争中完成每个作战的“制压目标”，获得了较多“制压点数”的一方取得胜利。战争的目标有两种：侵攻或者防卫。侵攻战就是要击倒敌方部队，摧毁敌方阵地，而防卫战就是要尽可能抵御对方的攻势。需要注意的是，在作战完毕结算成绩之前，玩家若是中途退出，就只能从“出击”再次进入同一场作战，否则进入了其他菜单的话就会暂时无法继续战争。

参与战争的方式也有两种，一种是玩家亲自操作一支部队，选择某个区域“出击”。不同于任务模式的是，出击的部队中增加了 2 个位置，可以向其他玩家支付费用雇佣角色，而且中途可以从菜单更换部队（这也是回复士气的办法，战争中的士气消耗固定，通过连战可以节省士气）。另一种是由 AI 和预设指令控制部队行动的“部队派遣”，可以设置数回合的行动方针，以及在战场上的进军路线。

踏入敌方阵地（包括城池和兵器），或者路过触碰到敌方棋子会立即触发战斗。前者有连战的机会，最多打三场，每场之间可以使用道具补血；后者只打一场。经过己方阵地不会直接开打，但可以按○键触发防卫战斗，胜出即可贡献点数增强守卫，看到关键阵地的 HP 被削减的话就选择转向防守吧。

在每个作战阶段之间，会有“战争准备中”的短暂倒计时，如果玩家刚好此时参战，那么就可以投票决定战略兵器的种类和配置。参与作战的时候，可以打开任务菜单，消耗 TP 对国王指令进行投票，从而推动战局的变化。此外，在据点的“首都”选项里，可以对下次侵略的区域和作战指令进行投票。



# 方针



在与某国缔结契约之后，其他国家的“首都”的国营店和“任务”里面会有部分限制。玩家也可以中途废除契约，但是要支付大量的违约金。缔约之后，通过参与战争和完成任务，提高国家的评价，就会影响到玩家在作战中获得的报酬。

## 雇用团员

佣兵的素质从 F 到 S 依次升高，等级越高的素质，在分配升级点数的时候追加奖励（BOOST）所需的点数就越少，而且升级时获得的奖励点数也会越多。换言之就是鼓励专注于某项素质来加点。随着佣兵团等级提升，能够雇用的佣兵素质将逐步提高。相应地，所需的费用也会增加。其中“贵族”职业目前需要初回特典的下载码才能解锁。在任务或作战之后，可雇用的团员就会刷新。

由于雇用新团员跟固有能力和地图技能的获取有关，也有助于之后的继承，下面就列出它们的具体效果以便查询记录。

| 固有能力 | 效果说明 |
|---|---|
| アシスト＋ | 发动支援时威力增加 20% |
| アシスト增加＋ | 死亡时支援点数加 1 |
| オ－バ－キル | 对无法战斗的单位追击时支援槽增加量提高 100% |
| ギミック搭乘＋ | 搭乘机关时威力增加 10% |
| キルヒ－ル | 击倒单位时 HP 回复 5% |
| キルブ－スト | 击倒单位时下一回合的攻击力增加 20% |
| クリティカル＋ | 会心攻击的威力增加 3% |
| ゲ－ジチャ－ジ | 每次受到伤害，在下回合增加 1% 行动槽回复量 |
| コンボ＋ | 连击的攻击力增加 3% |
| サブリ－ダ－ | 令指挥混乱的负面作用无效 |
| シ－ジアタック＋ | 包围攻击发生时攻击技能的威力增加 15% |
| タイムライン混乱 | 自己无法战斗时随机安排对方的行动顺序 |
| ダウンヒ－ル | 己方无法战斗时回复 10% 的 HP |
| ダブルアタック | 5% 的几率让自己在下回合行动 |
| ドロップキュア | 取得道具时回复异常状态 |
| ドロップヒ－ル | 取得道具时回复 10% 的 HP |
| ノ－モ－ション | 不移动时的攻击力增加 20% |
| バックアタック＋ | 背后攻击成功时攻击技能的威力增加 20% |
| ヒ－ルキュア | HP 回复的同时也会回复异常状态 |
| ファストアタック | 每次行动时的第一击威力增加 10% |
| ラストアタック＋ | 最后一击的威力增加 20% |
| ラッキ－セブン | 自己或者目标的 HP 的个位数为 7 时攻击力增加 20% |
| 部队抵抗アップ | 领队装备时，部队的抵抗力增加 5% |
| 部队防御力アップ | 领队装备时，部队的防御力增加 5% |
| 部队攻击アップ | 领队装备时，部队的攻击力增加 5% |
| 部队经验值アップ | 领队装备时，部队战斗获得的经验值增加 30% |
| 对空攻击＋ | 对空中的敌人攻击力增加 5% |
| 回复量＋ | 接受回复时增加 20% 的回复量 |
| 尻上がり | 从第 3 回合开始攻击力、防御力和抵抗力提高 20% |
| 耐クリティカル | 减轻 20% 会心攻击伤害 |
| 耐シ－ジアタック | 减轻 20% 包围攻击伤害 |
| 耐バックアタック | 减轻 20% 背后攻击伤害 |
| 耐ラストアタック | 减轻 20% 最后一击的伤害 |
| 耐状态异常 | 50% 几率使异常状态无效 |
| 误射无效 | 被吹飞也不会受到伤害 |
| 一匹狼 | 部队只有领队时最大 HP 和攻击力增加 100% |
| 异性アピ－ル | 自己的回合在我方异性之后时攻击力增加 20% |
| 自然治愈 | 异常状态的自然恢复提早 1 回合，麻痹效果减少 1 次 |

| 地图技能 | 效果说明 |
|---|---|
| ア－スクエイク | 对指定的佣兵团造成伤害 |
| ア－スヒ－ル | 恢复自己部队的 30%HP |
| ウィ－クダウン | 在 5 回合之间敌人的攻击、防御和抵抗力降低 50% |
| ウインドプッシュ | 让所有的敌人前进 3 ～ 5 格 |
| エクスペリエンス | 在下次战斗获得 300% 的经验值 |
| エネミ－コ－ル | 让敌人随机出现 |
| エネミ－ワ－プ | 瞬移到附近的敌人处 |
| エネミ－サ－チ | 侦查周围，暂时看见所有的敌人 |
| キャンプアウト | 部队的 HP 完全恢复 |
| キリングボンバ－ | 对指定的佣兵团造成大量伤害 |
| クロ－ズワ－プ | 标记指定的障碍物并瞬移到该格子 |
| シンボルジャンプ | 跟敌人邻接时移动到前方 2 格的位置 |
| スプリングフレア | 对所有敌对佣兵团和其他敌人造成伤害 |
| トレジャ－サ－チ | 所有的宝物在 30 回合内变得可见 |
| バイタルドレイン | 吸收最接近的敌方佣兵团 30% 的 HP |
| バックステップ | 沿路后退 2 ～ 5 格 |
| バトルマ－カ－ | 瞬移到上次战斗的格子处 |
| バレルフォ－ル | 随机对敌方佣兵团造成大量伤害 |
| ヒ－ルレイン | 不论敌我地回复 60% 的 HP |
| ファ－ストエイド | 直到下次战斗为止，每回合回复 3% 的 HP |
| ブリザ－ド | 对所有敌对佣兵团和其他敌人造成大量伤害 |
| マックスチャ－ジ | 在 3 次战斗之间我方部队的攻击、防御和抵抗力增加 10% |
| メンタルヒ－ル | 技能的使用次数回复 1 次 |
| メンタルリカバ－ | 技能的使用次数完全回复 |
| ランダムフレイム | 随机对敌方佣兵团造成伤害 |
| レッグフリ－ズ | 敌人的移动速度下降 5 回合 |
| リバ－スム－ブ | 让所有敌人的移动方向掉转 |
| トレジャ－ワ－プ | 瞬移到指定的宝箱处 |

## 方针确认

在“方针确认”中，可以看到三种奖励项目，通过完成对应的目标即可投入奖励点数，比如在战斗中达到一定数量的连击、进行一定次数的战斗、使用地图技能、破坏机关等。将点数分配给三种奖励，从而增加获得的经验值、金钱报酬或者名誉。佣兵团等级提升之后，可分配的奖励点数总量会增加。如果目标不适合，可以选择“变更目标”。由于总的点数存在上限，如果对加点不满意，也可以在这里重新分配。

# 道具屋

道具屋中贩卖的物品随着游戏进程逐步开放，在角色等级提高后记得购入新的武器和装饰品装备起来。

**消耗品**：包括了可以直接卖掉换钱的高价物品，提升角色素质所需的书，以及在地图上使用的道具。

**奥义书**：在“训练”选项里面使用，让角色学会特定技能的奥义书。具体请参考“训练”部分。

**武器**：每种职业对应一种武器类型。具体请参考“首都”的“锻造”部分。

**装饰品**：装饰品包括头部（上中下）饰品和戒指，和武器一样会有插槽。



**机关**：可以设置在战斗场景上的机关，用来防御、回复或者改变攻击性能。具体请参考“战斗”部分。



TIPS 战斗中出现的吉祥物バク虽然会给敌人Buff，但也可对全体Buff加以利用。

# 训练

## 技能修得

除了被动技能和地图技能分别只能习得一个之外，角色可以学习的技能数量没有上限。角色升级时会自动学到新技能，而需要让角色修得额外的技能时，就要利用训练所，并且要消耗“奥义书”。

奥义书类别：黄色的是主动技能，绿色的是被动技能，红色的是固有技能（会替换掉原有的固有技能）。



## 奥义书制作

角色的每个技能都有各自的经验值，蓄满后就会形成“继承值”。在训练所，就可以消耗 3 点继承值，把角色拥有的技能制作成奥义书，然后消耗奥义书，让其他角色习得这些技能，也就是将技能“继承”了下来。在制作奥义书的时候，如果持有特殊道具宝石，就只需消耗 1 点继承值。



■状态界面显示的继承值经验

## 素质提升

雇用团员的时候，角色的各项素质都有 F 到 S 的初始等级，而在训练所消耗“熟练书”或者“觉醒书”，就会将原有的素质等级提升 1 到 2 个阶段。不过要注意的是，在素质提升之后，角色的基本等级会变成 1 级。

| | F | E | D | C | B | A | S |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 等级 1 时的奖励点数 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| BOOST 所需点数 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 |
| 素质达 99 时所需点数 | 88 | 87 | 85 | 83 | 80 | 75 | 66 |

# 情报收集

该项功能主要是与玩家排名有关，调查过的玩家可以进行模拟对战（没有经验值）。然而调查别国或者其他玩家的信息又需要交费，因此并没有很大用处。不过如果想在战争中雇用特定玩家或者好友的角色，就可以在这里检索和关注其他玩家，这样就会匹配到他们的角色作为支援佣兵加入队伍。

# 首都

首都的功能跟契约国相关，而缔结契约时，无法进入敌对国家的首都。

**广场**：其中的 NPC 会提出收集物品的小任务。

**王城**：查看游戏记录，根据国家的评价会收到国王的赠礼。

**兵舍**：进行与战争有关的投票，分别是“向哪个国家宣战”、“规定何种条约”、“开发何种兵器”和“研究何种装备”。每次战争只能投票一次，但可以更改。其中兵器和装备的研发需要全体缔约佣兵团投入自己的资源，才能加速其进展。

**市场**：本作的货币有两种，一种是金币（G），一种是名誉（L），而名誉就是在首都市场购物所需的通货。前一次战争中的投票结果，决定了“国营店”当前贩卖的道具。“交易所”的资源根据国家的领土而定，如果玩家临时更改了契约国的话，交易所的库存将会大幅降低。值得一提的是，有时候市场的价格会出现变动，请留意商品下方是否有“割增（涨价）”等提示。



## 锻造

锻造有制作、强化和合成武器、装饰品的功能。强化可以增加插槽，但是合成会根据两件装备之中较差的一方而出现某项性能下调。强化合成都需要消耗较为珍稀的素材，但也可以在市场花费较多名誉购买到。如果是要强化合成身上的装备，就要先卸下来。

# 部队

1. 佣兵团方针点数及佣兵团等级
2. 部队菜单：道具 / 装备 / 技能 / 阵形 / 队员编制 / 队员状态 / 游戏设置
3. 所持金币（G）和名誉（L）
4. 部队成员：在“编制”中设置在第一位的角色是领队，得到 HP 加成，拥有专属技能。
5. 当前契约国以及各国评价
6. 佣兵团装备：可以更改旗帜和棋子，装备的冒险道具有助于地图行动（需要一定 PP 值）。





TIPS 按方向键可以攻击“侧面轨道”上的敌人，近战职业打完自动归位，远程职业可选择不同的轨道。

# 基本能力

佣兵的装备有主副武器、头饰和戒指，装备中含有插槽，可以将“辉石”镶嵌进去，是增加基本能力和提高经验值、继承值等成长要素的手段。

| 素质 / 能力 | 影响效果 |
|---|---|
| 力 | 提升物理攻击威力、医师的药瓶威力 |
| 魔力 | 提升魔法攻击威力 |
| 技术 | 提升取得经验值、近战职业的防御性能 |
| 活力 | 提升行动槽回复量 |
| 体力 | 提升物理防御力 |
| 加护 | 提升魔法防御力 |
| 敏捷 | 提升移动槽的回复量 |
| 生命 | 每点提升 0.5% 最大 HP |
| SP | 最多增加 25 点 SP（被动技能所需） |
| 行动 | 职业固有的行动顺序 |
| 重量 | 减少被击飞和滞空的影响 |
| 练度 | 胜利时自动增加，练度越高越容易出现“Just Cancel”和“Back Attack” |

# 技能

角色可设置的主动技能有 6 个，支援技能有 1 个，被动技能有 4 个。此外还有 1 个固有能力和 1 个地图技能，在雇用时和升级时随机生成。新学会的技能需要手动装备起来才能使用。

主动技能的使用方式有两种：简易（シンプル）和技巧（テクニカル）。前者是将主动技能中的 4 个全部分配到了一个按键中，连打○键即可循环发动，余下 2 个主动技能要按△键和□键使用；后者是配合 R1 键切换到第二个技能栏，即分别有 3 个技能对应 3 个按键。本作战斗存在友军伤害，而近战的单位默认简易模式，但是很容易因此造成误伤，建议熟悉之后切换到技巧模式来更好地选用技能。

支援技能是从主动技能中选出的技能，发动时可以选择不同的角色。但是只有当攻击完毕后，敌人残血量足以被一击必杀时才能发动，而且需要消耗 1 点支援点数。由于支援点数的剩余量与“毅力”和胜利后的奖励有关，即便是出现了支援的机会，也应该看清楚双方的行动顺序，决定是否有必要发动支援。



# 阵形与机关

在部队菜单可以修改队伍的侵攻阵形和防卫阵形，分别用在侵攻战（普通战斗）和防卫战。

侵攻阵形多出来的两个位置是留给临时支援的友军佣兵用的。当招募龙法师时如果位置不够会自动微调。防卫阵形最多可以安排 4 个机关。注意机关是独占的，不能兼用在多个队伍之中。



有些机关（ギミック）对敌我双方同等生效，比如急救箱，但有时候对方也可能会把陷阱伪装成急救箱，让对手中招。一些机关能够让角色跳到上面去，此时只能使用技能说明中带有“搭乘”字样的那些技能，而远程攻击的有效范围则是会变大，但缺点是搭乘的角色不能被吹飞，有可能会成为固定的靶子。另外机关挡路的特性也会对角色调换位置、远程直线攻击、地面陷阱技能的设置等方面造成不小的障碍，需要合理安排随机应变。

需要注意的是，当角色触发有伤害的机关后，之前的移动就无法取消了，但捡了急救箱却可以取消移动，从而在一回合内实现补血和复位。

# 战斗

本作的战斗系统加入了友军伤害和QTE，而配合陷阱技能、机关和战略兵器等场景要素，更是让战斗充满了变数。不过也因为这样，战斗系统的上手难度比较大，但在掌握了一定技巧之后，又不乏逆转和以弱胜强的有趣战局。




1. 支援点数：胜利时剩余点数越多，战后恢复的 HP 和获得的 TP 就越多。战死的角色只能获得经验值。领队死掉会显示“指挥混乱”，减少行动及移动槽的回复量。

2. 单位剩余 HP 为蓝色，防御值为绿色，LEADER 表示领队。

3. 范围技能及机关提供的增减益效果。

4. 当前行动的角色名及其技能，敌方的技能要至少用过一次才会显示出来。

5. 移动槽与行动槽：角色移动要消耗移动槽，“再移动”时移动槽会恢复。进行攻击时要消耗行动槽，如果移动槽有剩余，也可以当做行动槽的部分，用来继续攻击。按 × 键直接待机。

6. 行动顺序：以势力图标区分敌我队员以及双方的战略兵器。

# 行动顺序

战斗画面下方显示了各单位的行动顺序，也包括战略兵器的预警和发动时机。图标到达最左边的单位进入所谓的“手番”（行动回合），行动完毕后按下 × 键，就从最右边待机，此时显示“Next”。对于使用了蓄力（Charge）技能的单位，其下一次行动（释放攻击）会往后推移，攻击完毕才会进入最右边待机。

场景中有 3 条线路，角色可以前后和上下侧移以及更换朝向。移动时会消耗移动槽，如果侧面有队友，还可以调换站位（龙法师和防御中的单位除外）。需要逃离战斗的时候，只要跑到场景的尽头，等待下回合即可。

实际上，每个职业都有其固定的行动值，由此决定了其行动顺序。数值越大，行动频率就越高。因此同样的职业配置下，整体的先后顺序也会相同。

| 行动值 | 职业及兵器 | 译名 |
|---|---|---|
| 3 | ドラゴンメイジ | 龙法师 |
| 4 | チャレンジャ－ | 挑战者 |
| 7 | ハンタ－ | 猎人 |
| 8 | ガンナ－ | 火枪手 |
| 9 | ウィッチ、アルケミスト、シャ－マン | 女巫、炼金术士、萨满 |
| 9 | バリスタ | 弩炮 |
| 10 | メディック | 医师 |
| 12 | ランサ－ | 枪兵 |
| 13 | ファイタ－、ノ－ブル | 战士、贵族 |
| 16 | ブラックスミス | 铁匠 |
| 18 | ロ－グ | 盗贼 |
| 回合结束时 | 投石机、カノン炮 | 投石器、加农炮 |



TIPS 镶嵌增加继承值获取量的辉石，可以更快地制作想要的技能的奥义书。

# 攻击方式

## 连击

四种职业类型即近战、射击、魔法和特殊职业，都有不同的连击和操作方式。

近战职业的同一个技能不能连续使用，在连打按键时即可使出不同的技能连击。近战技能有最佳的攻击距离，技能之间还有最佳的连击时机，看到头上的按键提示闪白光时按下，即可看到“Just Cancel”，接续的连击伤害会变大。如果在被动技能中设置了自动防御，就会根据余下的行动槽来发动第一个防御技能抵消部分伤害。对于正在防御的近战单位，魔法攻击和药瓶投掷都有奇效。

射击职业和魔法职业的远程攻击方式类似，除了直线和贯穿攻击，都必须与目标隔开一定距离。其中射击职业还要看准抛物线，每按键一次就会发动一下攻击，不管有没有命中，落点都会从头开始移动。在落点移动的过程中成功命中敌人多次，即可达成连击。当目标处于攻击范围中央时会更容易输出，威力也更高。

特殊职业主要靠投掷和身前设置道具的方式来战斗，投掷物攻击有其固定的连击数，但是会根据命中的范围而减少。注意抛物线就算对着目标，如果比较靠近友军头顶的话还是会砸到自己人。对于医师，则是可以利用这一点，在贴着友军的时候丢血瓶，即可同时给自己和队友补血。



## 特殊技能与命中范围

除了普通的连打攻击，各种职业还有一些特殊的战斗方式，包括有使用次数限制的技能和范围增益技能。比如盗贼投掷的陷阱、女巫在地面设置的增益、药师在地面投掷的毒药、各种需要等待目标进入范围内才会释放的埋伏技能，以及蓄力技。这些技能都有独特的操作，在学到新技能后，不妨进入技能菜单的测试模式（□键）逐一尝试。

在技能命中目标时，其朝向会自动改变；当命中背后时，会出现“Back Attack（背后攻击）”；在行动槽刚好用光时，最后的连击会变成高威力的“Last Attack（最后一击）”；当目标被围攻时，会出现“Siege Attack（包围攻击）”。这些特殊的攻击都有对应的固有能力可以加强其威力。

带有击飞效果的技能，可以让击飞的目标砸到其他单位身上并对其造成伤害，这些技能会根据命中的位置判断击飞的方向。比如魔法攻击的落点如果在目标的右侧，命中时就会令目标往左侧击飞，以便在下一次攻击时连击，而如果落点在目标左侧时命中，就容易往右侧击飞，导致目标脱离魔法的攻击范围。有些技能会将目标挑起，或者击倒在地，这些技能之后接续的连击就有可能难以命中，但是也有针对滞空目标追加伤害的手段。根据这些条件，可以挑选不同的技能和辉石进行组合，增加输出能力。

本作战斗系统的难点还在于“友军伤害”。战斗场景中几乎所有的攻击和回复手段都会对敌我角色生效。当攻击范围内存在有效目标时，目标都会闪烁，但闪烁的单位不一定会被命中，因为还要看技能本身的伤害判定范围，具体的情形不一而足，需要玩家多去尝试。



# 毅力

除了上文提到的消耗 1 点支援点数发动的支援攻击，当角色受到致命一击时，如果存有 2 点以上的支援点数，还有机会发动“毅力（ガッツ/Guts）”。按下 L1 键，濒死的角色会留下 2 点 HP 存活下来。这对于防止领队死掉导致的“指挥混乱”，以及让关键角色保命，从而逆转战局都是非常有用的。但是在使用毅力之前，应该考虑好敌我的行动顺序，以免之后又被对方（或者地图炮）补刀而浪费了支援点数。

# 奖杯列表

| 杯种 | 名称 | 说明 |
|---|---|---|
| 白金 | リゾネ－ルの英雄 | 收集完其他所有奖杯 |
| 铜杯 | 战乱の幕开け | 隶属于佣兵组织 |
| 金杯 | 黄金のバク | 得到了梦寐以求的黄金貘（金のバク像） |
| 铜杯 | 驱け出し佣兵团 | 雇用了新的角色 |
| 铜杯 | 新米锻冶屋 | 在锻冶屋制作了武器 |
| 铜杯 | 业物を求めて | 在锻冶屋强化了武器 |
| 铜杯 | 惟一の武具 | 在锻冶屋合成了武器 |
| 铜杯 | 俺に任せろ! | 成功发动“支援攻击”并击杀敌人 |
| 铜杯 | 不屈の意思 | 成功发动“毅力”，忍受住敌人的攻击 |
| 铜杯 | 四大国 | 进入过四大国的首都 |
| 铜杯 | 障害突破 | 解除地图上所有种类的障碍物（建议初次遇见的障碍物事件都选择“解除”并记录进度） |
| 铜杯 | 白衣の天使达 | 遇见了看护四姊妹并接受她们的治疗 |
| 银杯 | すり减った靴 | 总移动距离超过 20000 步 |
| 铜杯 | 旅路の果てに | 在“旅行任务”中，造访了所有的地区 |
| 银杯 | バウンティ－ハンタ－ | 击破所有的赏金首（在旅行任务切换地区时可以查看赏金首的名称） |
| 铜杯 | ＭＡＸパラメ－タ | 将角色的一项能力数值提升到 99 |
| 铜杯 | 初クラスアップ | 将角色的“素质等级”提升 |
| 银杯 | ジョブマスタ－ | 将角色升到 99 级 |
| 银杯 | スキルコンプリ－ト | 让一个角色学会全部他可以习得的技能 |
| 银杯 | 团旗コレクタ－ | 收集了 60 面团旗（首都的广场 NPC 也会送团旗） |
| 铜杯 | グレ－トオ－ダ－ | 佣兵团的方针点数累计达 150 点（长时间无法完成的方针建议更新换掉） |
| 金杯 | ギルドのエ－ス | 佣兵团等级到达 S 级 |
| 银杯 | 惊きの新记录! | 将单位击飞 8 个角色身位的距离 |
| 银杯 | 绮丽な景色だろ? | 将单位击飞 9 个角色身高的距离 |
| 银杯 | ハイダメ－ジ | 一次攻击内，打出了 20000 总伤害 |
| 银杯 | コンボマスタ－ | 在一回合内，达成 99 连击 |
| 铜杯 | 向こう见ずの勇气 | 在士气低下的状态战斗胜利 |
| 银杯 | 死线を越えて | 在 HP 只剩 1 点的状态战斗胜利（中毒状态至 1HP 时即可达成） |
| 铜杯 | ダブルフィニッシュ | 同时击杀 2 名敌人 |
| 铜杯 | トリプルフィニッシュ | 同时击杀 3 名敌人（使用范围攻击和吹飞技能） |
| 铜杯 | 大事故 | 利用吹飞的连带伤害击杀敌人 |
| 铜杯 | ギミックブレイカ－ | 破坏“机关”并击落搭乘在上面的角色 |
| 铜杯 | いま谁かがいたような… | 在隐形的敌方单位未被发现的时候将其击杀（当侧移受阻时即代表有隐形的敌人，此时进行横向攻击） |
| 铜杯 | 俺を置いて先に行け | 在逃跑的准备阶段有队友被击杀并成功逃跑 |
| 铜杯 | 手が滑った! | 在范围攻击时误伤队友 |
| 铜杯 | 足元にご注意 | 因地面陷阱的伤害而死亡 |
| 铜杯 | もぐ、もぐ、もぐ | 我方角色被史莱姆捕食 |
| 铜杯 | 素敌なプレゼント | 盗贼职业捡到了内含炸药的设置物 |
| 银杯 | 职人芸 | 我方萨满反弹伤害并将敌人击杀（利用技能リフレクション反射对方的蓄力技能） |
| 铜杯 | 最后の一击 | 我方挑战者自爆和对方同归于尽并结束战斗 |
| 银杯 | 激战を制した者 | 部队等级低于敌方佣兵团等级的情况下击破赏金首“グランド佣兵团” |
| 铜杯 | お洒落好き | 角色装备了眼镜饰品（メガネ） |
| 铜杯 | 凄腕の佣兵 | 在调整难易度的状态下完成任务 |
| 银杯 | 一骑当千の强者 | 只使用一名角色，完成“击破指定目标”的任务 |
| 银杯 | 狮子奋迅の活跃 | 不使用地图技能和道具，完成除敌地侦察以外的“到达目的地”任务 |
| 银杯 | 佣兵の鉴 | 不进行任何战斗，完成除敌地侦察以外的“到达目的地”任务 |

# 奖杯综述

本作的白金奖杯获取难度偏高，主要是因为有不少需要耗费大量时间来育成、积累、收集，或者提升到最高等级的奖杯，比如习得所有技能，就要通过积累继承值来制作奥义书，更不用说讨伐所有等级高威力强的赏金首了。而在大部分可以无意中取得的奖杯之中，又有一些实际上需要特定条件或者技巧去达成，却因为玩家着重使用的职业不同，导致可能会被错过。一部分奖杯需要某种职业的特定技能才能完成，然而技能的习得是随机的，就算继承技能也需要不少时间，因此建议至少优先雇用并培养出萨满、挑战者和盗贼。




| 光环5 守护者 | Microsoft | 主视角射击 |
| --- | --- | --- |
| XOne Halo 5:Guardians | | 中文版 |
| 2015年10月27日 | 本地1人，在线1~24人 | 对应年龄：12岁以上 |
| 售价为416港币 | | |

**万众瞩目的《光环 5》发售之后，无论是玩家还是媒体都对本作的多人模式做出了极高的评价，其创新的一级战区模式很好地解决了长期以来《光环》只能吸引核心玩家的短板，让更多技术一般的玩家能享受《光环》多人对战的快乐而不至于被全场吊打。接下来，笔者将会为大家介绍一下本作网战的特点，为大家的网战之路略微指点一二，希望大家能够享受这欢乐而又热闹的网战。**

文 绝地战警 编 纱迦 美编 NINA

# 角色能力

本作取消了原来 4 代的各项护甲能力，转而把各项护甲能力平衡进了玩家的默认盔甲能力里，下面为大家介绍下各项能力方面的改进。

### ·奔跑

玩家可以无限奔跑，但是在启动喷射推进器、攀爬和装填弹药的时候停止。当玩家在进行奔跑时，护盾不会重新充能，需要停止奔跑 4 秒钟后才会开始充能。

### ·启动喷射推进器

本作的喷射推进器取消了在喷射时切换到第三人称的设定，玩家可以在喷射时开火射击。灵活运用喷射可以快速接近敌人、躲闪敌人炮火。喷射完一次后需要等待 4 秒钟充能，在面甲 HUD 的右上角会有红色三角形符号显示。

### ·攀爬

玩家跳到物体的边缘时一直按住跳跃键即可进行攀爬。

### ·滑行

玩家在高速奔跑时按下蹲键即可实现滑行，用以快速通过半开的通道或者迅速闪入掩体。滑行可以降低玩家的正面投影，减少中弹几率。

### ·超级战士猛撞

玩家在高速奔跑时使用近战攻击即可发动，威力比普通近战攻击威力高，同时也可以用于撞开大门。

### ·地面攻击

玩家在浮空状态时按住近战攻击即可发动，发动前会出现白色圆圈标示出攻击范围，用右摇杆瞄准，松开近战键即可发动。如果直接命中敌人即可秒杀，并且有溅射判定。如果玩家浮空高度不足以发动攻击，圆圈会变为红色。

### ·浮空

玩家在半空中使用智慧瞄准时就会自动开启背部喷射背包，帮助玩家浮空，时间持续3秒。



### ·行动感应雷达

本作玩家的行动感应雷达侦测范围被削减到 25 米，这也就意味着如果玩家看到自己身后有人时，敌人已经冲到可以有效攻击玩家的距离了，虽然有时候这样的确会让玩家死得莫名其妙，但是从大局来看，此举无疑提高了战斗的激烈程度以及多样性，对于本作是一个重要的改进。

# 武器介绍

## UNSC武器

网战里，一级战区模式下所有武器都有其升级型号，强力武器的升级型号一般都加强了火力或者增加弹药量、射速等；而标准武器的升级型号就是加装了各种瞄具、提升了对人或载具的伤害等等。在此只介绍基本型号的武器。


© 2015 Microsoft Corporation. All Rights Reserved.

## 武器名称：MA5D突击步枪



击发模式：自动
弹夹载弹量：36 发
最大弹药携带量：216 发
武器介绍：MA5D 是由 Misriah Armory 研制的采用了导气式结构、弹夹式供弹、自动开火模式的单兵作战武器系统，主要用于中近距离作战，是 UNSC 的主力突击步枪。此外它备有弹药计数器和指南针，提高了士兵在单兵作战下的生存能力。本作中加强了它的伤害和子弹数量，使得这把枪不再是前几作中鸡肋般的存在。

## 武器名称：BR85N战斗步枪



击发模式：三连发
弹夹载弹量：36 发
最大弹药携带量：108 发
武器介绍：Misriah Armory 研制的导气式结构、弹夹式供弹的重型枪管军用步枪，采用了三连发的击发模式。该武器是战后 UNSC 地面部队最主要装备的战斗步枪。网战中是玩家标配的，也是最常使用的几个武器之一。能够快速破甲，实现中距离的精确打击，缺点是弹道散布较大，后座力略大。

## 武器名称：M395B神射手步枪



击发模式：半自动
弹夹载弹量：15 发
最大弹药携带量：45 发
武器介绍：Misriah Armory 研制的为侦察兵设计的导气式结构、弹夹式供弹的神射手步枪，采用半自动射击模式，是军队里侦查小队和神射手的标准配置，相比于 M392 型取消了弹药计数器，降低了瞄准基线。网战中，在常规武器里面，这把武器是最好用的，没有之一。其射速、射程、子弹散布和威力无一不凌驾于战斗步枪之上，只是在一级战区模式里最少也要等到 6 级才可以使用，而且相当难抽中这把武器。





## 武器名称：M6H2麦格农手枪

击发模式：半自动
弹夹载弹量：12 发
最大弹药携带量：48 发
武器介绍：有着一百多年生产线历史的个人防卫武器系统，期间经历了多次改良。2555 年后该武器成为了 UNSC 部队的标准配置，虽然是手枪，但是在中距离的精度和威力也是异常强大。网战中，在没有其他中距离武器可用时，可以用手枪代替。个人认为除了射程比不上战斗步枪，其他方面是略胜一筹的。



## 武器名称：M2D冲锋枪



击发模式：自动
弹夹载弹量：60 发
最大弹药携带量：360 发
武器介绍：UNSC 于战后研发的新一代冲锋枪，有着极快的射速。在近距离的火力压制效果相当强悍。网战中个人认为是比较鸡肋的武器，因为多数时候的战斗都是在中近距离完成，即使在室内作战，MA5D 突击步枪也能和它不分高下。只有极近的距离才能发挥出这把枪的优势。

## 武器名称：SRS99-S5 AM狙击步枪



击发模式：半自动
弹夹载弹量：4 发
最大弹药携带量：16 发
武器介绍：该武器使用了 14.5mm 口径的弹药，使得它能够在极远的距离击穿能量护盾后还有足够的动能继续穿透动力盔甲继而杀伤人员。网战中这把武器有着爆头一击必杀的能力，同时还可以兼任反载具的任务。而且虽然射击者在进行瞄准时会被高亮显示，但是暴露度远没有光束步枪那般高，在远距离狙杀敌人会十分有成就感。

## 武器名称：MLRS-1九头蛇多管火箭筒



击发模式：半自动

弹夹载弹量：6 发

最大弹药携带量：18 发

武器介绍：由 Chalybs Defense Solutions 于人类与星盟战争后研发的陀螺式多管火箭发射筒。装有 6 枚制导空爆弹，可在锁定敌人后从任何角度任何位置发射，并在接近敌人后引爆，两发即可带走敌人。由于采用了类似霰弹枪的单发装填方式，使得该武器装填速度稍慢，但是却可以在使用类似霰弹枪“装一发打一枪”的方法解决眼前的敌人。这把武器不太适合打巷战，更适合从背后偷袭敌人。射击者在锁定敌人的时候会被高亮显示。

## 武器名称：M57火箭发射器



击发模式：半自动

弹夹载弹量：2 发

最大弹药携带量：4 发

武器介绍：M57“标枪”火箭发射器是战后 UNSC 用于替代 M41 火箭发射器的产品，可以用于锁定空中载具。网战中不管是对人还是对载具都有着非常有效的杀伤效果，最好的使用方法是攻击敌人脚下的地面或者其他靠近敌人的障碍物，直接用溅射炸死敌人，这样远比直接射击敌人的效果来得好。

## 武器名称：ARC-920磁轨炮



击发模式：蓄能

弹夹载弹量：1 发

最大弹药携带量：13 发

武器介绍：由 Acheron Security 研制的 920 型非对称无后坐力卡宾枪（Asymmetric Recoilless Carbine-920）采用了电磁加速导轨结构，能以极高的速度发射高爆弹药，从而有效杀伤人员和一些轻型载具。网战中这把枪有着极高的精度和子弹初速，使用得当的话完全可以当狙击步枪用。玩家在一级战区模式里还可以有机会使用弹夹载弹 2 发、蓄能速度更快的磁轨炮。最后，射击者在蓄能的时候会被高亮显示。

## 武器名称：M45D战术霰弹枪



击发模式：单发

弹夹载弹量：5 发

最大弹药携带量：15 发

武器介绍：UNSC 最常用的，也是最有效的近距离作战武器，非常适合在巷战使用。网战中近距离对敌人能够一击必杀，不过相比较而言，还是星盟的能量剑效果更好。由于这把武器上安装有战术手电并且被默认设置为常开状态，所以当敌人使用该武器时身上会发出白色亮光，记得提前拉开距离。

## 武器名称：M6E斯巴达镭射



击发模式：蓄能

弹夹载弹量：100% 能量，能量消耗完毕后无法开火

武器介绍：UNSC 于人类和星盟战争后期列装的定向反载具能量武器，因为该项目和斯巴达 II 期的雷神之锤盔甲计划同时进行，因此得名斯巴达镭射。网战中对人员和大部分载具都可以做到一击必杀，蓄能时间为 2 秒，发射后须等待 4 秒冷却时间。射击者在蓄能的时候会被高亮显示。

## 武器名称：M739 SAW



击发模式：自动

弹夹载弹量：72 发

最大弹药携带量：144 发

武器介绍：UNSC 的班用自动武器（Squad Automatic Weapon），有着极快的射速和大容量弹夹，在中近距离是比 M20 冲锋枪还要可靠的武器。网战中中近距离的火力压制十分凶猛。虽然说子弹多，但是射速特别快，而且换弹时间长，不仔细点瞄准很容易打到没子弹。

## 武器名称：M9破片手榴弹



最大携带量：2 颗

武器介绍：UNSC 部队标准的手榴弹，爆炸范围较广。网战中可以通过投掷在墙壁上反弹，从而击杀拐角处或掩体后的敌人。

# 星盟武器

## 武器名称：1式能量剑



击发模式：近身攻击

武器能量：100%，能量消耗完毕后无法发挥其效能

武器介绍：能量剑是一种近战武器，最初是由高级精英战士使用。网战中对攻击范围内的敌人具有一击必杀的效果，只要对攻击范围内的敌人发动攻击，就会直接吸附到对手身上，从而秒杀。

## 武器名称：27式光束步枪



击发模式：半自动

武器能量：100%，能量消耗完毕后无法开火

武器介绍：星盟的主要狙击步枪，可以以武器过热为代价实现快速击发。网战中射击者进行瞄准时会被高亮显示，暴露度远高于 UNSC 的 SRS99-S5 AM 狙击步枪，但是它的优势在于可以快速击发以弥补射击精度问题，如果玩家觉得瞄准人头太难，不妨可以试试这把武器，连续两发打身体也是可以杀死敌人的。

## 武器名称：54式电浆手枪

击发模式：半自动 / 蓄能

武器能量：100%，能量消耗完毕后无法开火



武器介绍：星盟的主要战斗手枪，蓄能后可以破除对方护甲。网战中十分好用的一把武器，通过蓄能先破除对手护甲，接着用爆头武器干掉对手即可，强烈推荐使用。要注意的是射击者在蓄能的时候会被高亮显示，尽量不要在开阔地蓄能，不然很可能引来一阵集火。

## 武器名称：55式风暴步枪



击发模式：自动

武器能量：100%，能量消耗完毕后无法开火

武器介绍：星盟的主要突击步枪，地位类似于 UNSC 的 MA5D 突击步枪。网战中相比 MA5D 比较容易破甲，但是极容易过热，最好配合麦格农手枪使用，以方便在过热时迅速切换武器，保证火力持续性。

## 武器名称：56式针刺枪



击发模式：自动

弹夹载弹量：22 发

最大弹药携带量：66 发

武器介绍：该武器发射的弹药具有追踪能力，当多枚子弹击中无护甲或被破甲的敌人后，弹药会共振从而引发致命爆炸。网战中在近距离交战的威力还是相当强力的，推荐玩家使用。

## 武器名称：57B式卡宾枪



击发模式：半自动

弹夹载弹量：20 发

最大弹药携带量：80 发

武器介绍：卡宾枪是星盟的主要中远距离火力支援武器，地位和作用类似于 UNSC 的神射手步枪。在网战中，相较于神射手步枪，卡宾枪的威力较小，但是有着更快的射速和更大容量的弹夹，这就意味着这把枪的容错率要比神射手步枪高。这把枪有个很明显的弱点就是在开火的时候，其子弹轨迹会暴露射击者的位置，要记得开火后及时转移。个人最推崇的两把常规武器，一把是神射手步枪，一把就是卡宾枪，强烈建议玩家使用。

## 武器名称：58式燃料炮



击发模式：半自动
弹夹载弹量：5 发
最大弹药携带量：10 发
武器介绍：星盟的主力反载具武器，能够发射 38mm 的燃料棒并造成爆炸，能够有效杀伤载具和人员。由于载弹量多的原因网战中容错率要比 UNSC 的 M57 火箭发射器高，但是缺点也很明显，就是弹丸飞行速度太慢，溅射范围不够。一级战区模式里用来攻击摧毁对手基地的核心是最适合它的工作。

## 武器名称：53式电浆发射器



击发模式：半自动 / 蓄能
弹夹载弹量：5 发
最大弹药携带量：10 发
武器介绍：这把武器星盟已经使用了接近一个世纪，而 UNSC 直到战争末期才察觉到该武器的存在。该武器是精英部队和突击队使用的弹丸发射器，备弹 5 发，有两种击发模式。一种是半自动发射模式，该模式下会发射 20mm 电浆炮弹，不具有黏性，但是可以打击拐角处的敌人；另一种模式是蓄能模式，会发射一枚子母电浆手雷，在电浆手雷爆炸后会散出几枚 20mm 电浆炮弹并爆炸。蓄能模式下发射的电浆手雷亦可以黏在敌人身上。网战中可以用蓄能攻击来封锁道路，或者在抢点的时候使用半自动模式扰乱对方阵型和走位，从而为本方突破创造机会。

## 武器名称：1式电浆手榴弹

最大弹药携带量：2 颗
武器介绍：星盟的标配手榴弹，可以黏在敌人或者载具上，但是不能像 M9 破片手榴弹一样反弹攻击，网战中实用度不高。







# 先行者武器

## 武器名称：Z-110闪雷手枪



击发模式：三连发
弹夹载弹量：24 发
最大弹药携带量：72 发
武器介绍：先行者的手枪，对付有机体很有效果。本作网战中取消了蓄能射击模式，改为三连发射击模式，子弹具有跟踪效果，总的来说不如电浆手枪和麦格农手枪好用。

## 武器名称：Z-130压制实光枪



击发模式：自动
弹夹载弹量：42 发
最大弹药携带量：168 发
武器介绍：先行者的冲锋枪，子弹具有追踪功能。网战里对付破甲后的敌人杀伤力比较大，但是使用的人不多，算是比较小众的武器。

## 武器名称：Z-180散射步枪



击发模式：半自动
弹夹载弹量：5 发
最大弹药携带量：20 发
武器介绍：先行者的霰弹枪，射程比 UNSC 的霰弹枪远，射速也相对较快。网战中如果能用这把枪就不用考虑 UNSC 的霰弹枪了。

## 武器名称：Z-250光线步枪



击发模式：半自动
弹夹载弹量：12 发
最大弹药携带量：36 发
武器介绍：地位和作用类似于 UNSC 的神射手步枪和星盟的卡宾枪，但是是三把枪里威力最大的、也是射速最慢的，3 发即可破甲。由于射速慢，容错率相对较低，看准了打的话这把枪会成为敌人的噩梦。

## 武器名称：Z-390焚烧加农炮



击发模式：半自动 / 蓄能
武器能量：100%，能量消耗完毕后无法开火
武器介绍：焚烧加农炮是被设计用来清理有大量虫族占领的、用舰炮打击太浪费而常规武器没效果的区域性武器。网战中这把武器也是大杀器，蓄能攻击对载具能造成毁灭性的打击，在清理房间内的敌人时也有奇效。

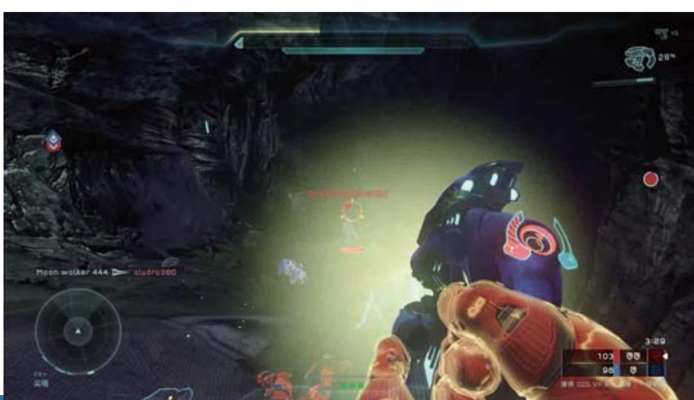
## 武器名称：Z-750二元步枪



击发模式：半自动
弹夹载弹量：2 发
最大弹药携带量：8 发
武器介绍：二元步枪起初是用来远距离狙杀虫族的武器。网战中这把步枪不再像前作那样逆天，发射子弹的时候需要持续照射敌人才可以秒杀，而不是像前作一样打中即死，算是没有那么无脑了。射击者在瞄准的时候会被高亮显示，暴露度高于于光束步枪，要小心被人反狙击。

## 武器名称：子母手榴弹

最大弹药携带量：2 颗
武器介绍：顾名思义，投掷出去后会分散出数个子母弹，任何碰上子母弹的敌人都会受到伤害，网战里用来封锁道路或者对付盘踞在室内的敌人有奇效。要注意这款手雷无法被反弹。



# 载具介绍

网战里，一级战区模式下所有的载具都有各类升级型号，升级型号一般都是加强了装甲和火力，部分载具还会增加特殊攻击效果。在此只介绍基本型载具。

## UNSC载具

### M12B“疣猪号”



搭载人数：3 人
搭载武器：M41/46 对空机枪 ×1 或 M68 电磁炮 ×1 或 M79 多管火箭发射系统 ×1
载具简介：网战中如果玩家选择开黑的话，那么“疣猪号”一定是玩家开局压制敌人的不二之选，强大的机动性，对驾驶员良好的保护性能能够让玩家在一级战区模式中尽情驰骋。玩家可以尝试 3 人组队，当炮手死后迅速让副驾驶接手炮手的位置，以实现对敌人的持续火力压制。到了后期玩家可以出动“电磁疣猪号”，无论是反步兵或是反载具效果都十分不俗。

### M274-M超轻型全地形武装“猫鼬号”



搭载人数：2 人
搭载武器：M67 轻型反步兵武器 ×1

载具简介：带武装的“猫鼬号”在火力上不输给“幽灵号”，而且后座的人还可以无限投掷手榴弹，简直逆天。玩家也可以组队开黑，驾驶员一路狂奔，后座的人一路扔手榴弹，能恶心死敌人。不过唯一需要注意的是玩家没有任何防护，敌人可以在远距离轻松击杀玩家。

## M820“天蝎号”主战坦克



搭载人数：2 人

搭载武器：M512 90mm 高初速滑膛炮 ×1；M247T 7.62mm 同轴机枪 ×1

载具简介：网战中的大杀器，弹道平直几乎无下坠。相较于前几部作品的网战，本作它的射速和炮弹飞行速度被削弱了，但是依然不妨碍这辆坦克成为玩家最喜欢、最信赖的载具。驾驶坦克时一定要确保周围有队友支援，“天蝎号”最怕敌人从背后爬上炸毁，如果没有队友支援，玩家很容易被炸掉。“天蝎号”前面的机枪可以射击 180 度范围内的敌人，建议让队友坐在机枪台上，协助玩家打击侧翼敌人。

## “螳螂”机甲



搭载人数：1 人

搭载武器：M655 重型机枪 ×1；M5920 地对地导弹发射器 ×1

载具简介：这是除了飞行载具以外最不容易被人爬上炸毁的载具，它的所有武器都是为近战和反载具设计，而且按下近战键可以对周围的敌人造成致命伤害，这使得敌人非常难以接近。但是它的缺点也十分明显，就是缺乏远距离攻击武器，玩家如果从远距离使用斯巴达镭射或者是磁轨炮等武器可以打得对面的“螳螂号”很无语。如果玩家喜欢单干的话，“螳螂号”是玩家的不二之选。

# 星盟载具

## 54式“幽灵号”侦察车



搭载人数：1 人

搭载武器：能量加农炮 ×2

载具简介：有一定的自卫火力，机动与速度十分优秀，而且可以单人驾驶，完全不需要依赖队友。但是缺点在于其驾驶室背部没有任何遮挡，背对敌人时驾驶员会完全暴露在敌方火力面前。顶级的幽灵号火力带有爆炸效果，十分凶残，强烈建议玩家使用。

## 58式“亡魂号”自行迫击炮



搭载人数：2 人

搭载武器：35mm 电浆迫击炮 ×1；电浆机枪 ×1

载具简介：火力不算特别强大，炮弹射速慢，飞行速度也慢。由于没有全向炮塔，需要转动车体以改变射界，玩家可以加以利用绕至其背后摧毁它。但是它有个“天蝎号”无法企及的优势——可以加速，当敌人躲过了玩家第一轮炮火从正前方准备强行爬上玩家载具或者准备从后方爬上载具时，玩家可以加速撞死敌人或者拉开与身后敌人的距离，防止被炸。

## 54式“妖姬号”战机



搭载人数：1 人

搭载武器：能量加农炮 ×2；燃料炮 ×2

载具简介：机动性能十分优秀，装备的燃料炮用来轰杀据点的敌人很有效果，但是防护较弱，很容易被击毁。

# 先行者载具

## Z-1800“费顿号”



搭载人数：1 人

搭载武器：双管机炮 ×1；导弹发射器 ×1

载具简介：先行者于上古时期就使用的载具，曾被用于先行者和洪魔的战争中。机炮的射速会随着射击时间的增加而加快，同时按下 LT+ 方向键即可实现快速躲闪动作。由于可以悬空和进行快速闪避，加上火力十分凶猛，“费顿号”在遇上“妖姬号”时完全就是吊打的节奏，惟一的弱点就是被弹面积比较大。

# 对战菜单

本作的对战菜单目前分为 4 种，分别是竞技场、一级战区、自订游戏和剧院。其中“自订游戏”里玩家可以随意制定游戏规则，例如击杀多少人获胜或是设定斯巴达超级战士的起始血量、护甲能力等。玩家可以和好友一起在“自订游戏”里练习战术配合，或是把每个人的护甲能量调至最高，来一场热闹的友谊赛等等。而剧院则可以观看玩家自己录制的视频。此外，343 Industries 在未来还会开放 FORGE 模式，让玩家自定义游戏地图。本作的多人模式全部采用了 Azure 服务器的方式匹配玩家，不会像 P2P 的匹配方式那样卡成狗。接下来笔者将着重介绍本作的两个重头戏——竞技场模式和一级战区模式。

# 竞技场模式

竞技场模式更类似于传统的《光环》网战模式，每个玩家会有自己的排名，可以通过战斗表现来提升自己的排名。竞技场模式更加注重平衡性和团队合作，更加强调地图控制。由于本作角色能力的改动，使得竞技场模式下的战斗变得愈加激烈和不可预测。“竞技场”模式下的每个游戏类型都有单独计算的排名系统，玩家在完成前10场比赛后，系统会根据玩家在该游戏类型下的10场比赛数据（包括杀敌助攻死亡比、胜率以及在配对中获得的勋章数量等）为玩家评定技术等级，之后玩家将会更容易搜索到与自己等级相匹配的对手。

竞技场模式的几个主要特点在于：

・所有玩家的初始能力以及武器装备都是一样的。

・以玩家技术等级为玩家匹配对手。

・强力武器只会重生在固定的武器基座上，在游戏开始前会有一段预览告诉玩家本张地图有哪些强力武器。游戏开始后会在地图上标示出来，并且有武器重生倒计时，在剩下最后10秒倒计时时系统会提醒玩家武器即将准备就绪。

・玩家无法中途加入，如果中途掉线或者退出，第一次系统会警告玩家，第二次会给予玩家相应的惩罚，例如封停等。

・所有竞技场模式里的游戏类型都会开启友军伤害。

・无法使用武器或者能力强化类的征用项目，只能使用不影响平衡的外观类和提升赛后收益类的征用项目。

・每场比赛结束后玩家可以获得征用点数和经验值，前者可以用来开启征用项目，后者可以提升玩家游戏等级，系统会在玩家升级时奖励征用项目。但是获得的征用点数要比一级战区模式少得多。




## 技术等级

上一次出现可视的等级机制还是在8年前的《光环3》里，竞技场模式的配对都是通过将技术等级差不多的人匹配在一起，以保证双方水平接近均衡，同时也会使得战斗更加激烈。如上文所说，玩家在获得技术等级评定前需要先打定级赛，之后系统会为玩家评定技术等级，一共有7个等级，从低到高依次是：铜、银、金、白金、钻石、玛瑙、冠军。除了玛瑙和冠军等级外，其他的等级都有军阶设定，每个等级共6阶，玩家需要升级到本等级所在的最高军阶后，方可升入下一个等级，例如玩家在白金等级，需要升级到白金6才能再升入钻石等级。

玩家如果想要晋升等级，就必须要赢得比赛。当在团队比赛中获胜后，玩家的对战技术评级（Competitive Skill Rating）数值就会上升，但是如果玩家输掉比赛，就会减少对战技术评级数值。当玩家获得的对战技术评级数值足够多时，就会晋升军阶；反之，如果失去得足够多，就会降低军阶，但是最多降到本等级的最低军阶，并不会降到更低的等级。

晋升到玛瑙等级之后就会显示玩家的对战技术评级数值，这样可以更精确地与其他玩家比较。如果玩家的对战技术评级数值达到了全球的前200名，那么就可以晋升到冠军等级，并会出现在冠军列表上。




赛季的概念在《光环 致远星》中就有出现，这次新增加了奖励设定。赛季会在12月开始采用，以月为单位，不过并不是所有的竞技场清单都采用赛季设定。赛季开始时，玩家的对战技术评级数值将会清零，需要重新开始定位赛。凡是获得过对战技术评级数值的玩家都可以获得徽章和涂装的奖励。

## 游戏类型

### ・团队竞技场・

包含了多种游戏类型，匹配游戏时由系统随机指定游戏类型和地图。

### ・杀戮之王・

最受欢迎的游戏模式，玩家初始武器为MAD5突击步枪和M6H2麦格农手枪，击杀一名敌人为团队+1分，自杀-1分，率先获得50分的团队获胜。这个模式最讲究玩家对地图上武器的控制，玩家除了要知道几个强力武器的重生位置，还需要记下诸如M395B神射手步枪或者BR85N战斗步枪的位置，以期在敌人占据强力武器的情况下有扳回局势的机会。有的地图会有超能护盾，建议玩家开局放弃抢强力武器，直接抢超能护盾，能为团队在开局带来很大的优势。

### ・突破重围・

该模式是本作添加的新模式，会在特定的地图上进行，每场比赛有9局游戏，每局2分钟，每局每名玩家只有一条命而且没有护盾，玩家初始武器是增强过杀伤力的M6H2麦格农手枪和M20冲锋枪，没有行动感应雷达。每局全灭敌方或者率先将中立旗帜带到对方基地的团队获胜，首先获胜5局的团队赢得全场比赛。该模式的地图很小，地图上有诸如战斗步枪等武器可以拾取，道路四通八达，玩家既可以利用反弹手榴弹炸死敌人，也可以利用掩体躲避敌人。如果玩家开黑的话，那么建议玩家两两一组从两边包抄敌人。

### ・自由对战游戏・

就是独狼版的杀戮之王，玩家在地图上各自为战，率先达到胜利目标的玩家获胜。

### ・特警・

该模式下玩家没有能量护盾和行动感应雷达，装备的武器一般是BR85N战斗步枪或者麦格农手枪，爆头一击必杀。击杀一名敌人为团队+1分，自杀-1分，率先获得50分的团队获胜。这个模式只有一个要点：尽量不要奔跑，从停止奔跑再到举枪瞄准会错过很多输出机会的，而且也很容易被敌人击杀。



如果玩家能找到这种节奏，连杀十来个敌人都不是什么问题。

### ・夺旗・

该模式的得分规则是本方与敌方的旗帜都在本方基地才得分，首先获得 3 分的团队获胜。持旗时自动切换为使用手枪作为防卫武器，扔下旗帜后将换回自己的武器。玩家在持旗时如果没有被敌方攻击，则不会暴露自己和旗帜位置给敌方；如果玩家被敌方攻击或者扔下旗帜，敌方就能看到旗帜的位置。这是个不开黑很难赢的模式，经常出现的情况就是双方都控制了对面的旗子，都无法得分。这时候建议玩家把旗子扔在家里，引诱敌人过来夺取旗子，然后找机会干掉对面夺旗手，这样本方旗帜回到基地后就可以马上得分了。

### ・据点・

该模式是本作新的游戏类型，玩家需要控制地图上固定位置的 3 个据点得分。当玩家控制 2 个据点的时候，每 3 秒得 1 分，控制 3 个据点的时候是每 3 秒得 2 分，首先获得 100 分的团队获胜。游戏的设计会让团队很难长时间同时控制三个据点。这个模式的要点就是多跑动，如果技术拼不过敌人，就不要正面对攻，选择他们无人把守的据点占领打游击战即可。另外，控制住强力武器对战局也有莫大的帮助。

## 提升项目

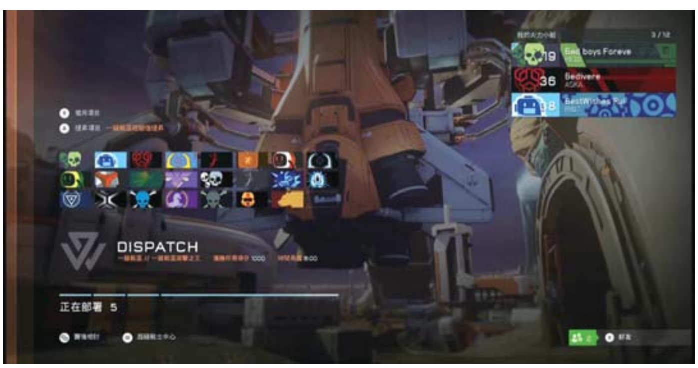



提升项目是用于提高比赛收益的卡牌，玩家在配对游戏开始前按下 A 键即可开启提升项目的选单，根据自己的需求选择想要的提升项目，如赛后提升获得的征用点数的数量或者提升自己赛后经验值收益等等。这些提升项目的卡牌均来自于征用项目里的各种类型的套件，并且有分竞技场模式专用和一级战区模式专用。

## 一级战区模式

一级战区模式的核心理念是以娱乐为主，因此并没有技术等级评定这类系统。该模式融合了 PVE 的要素和征用项目系统，玩家将在超过竞技场模式地图三到四倍的地图上进行 12 对 12 对 AI 的战斗。这也是国外各大媒体最为赞不绝口的游戏模式。目前为止该模式只有 3 张地图，但是 343 Industries 决定：所有的 DLC 地图免费！到明年 7 月以前还会有 15 张地图与玩家见面，这其中就包括了一级战区模式的地图。

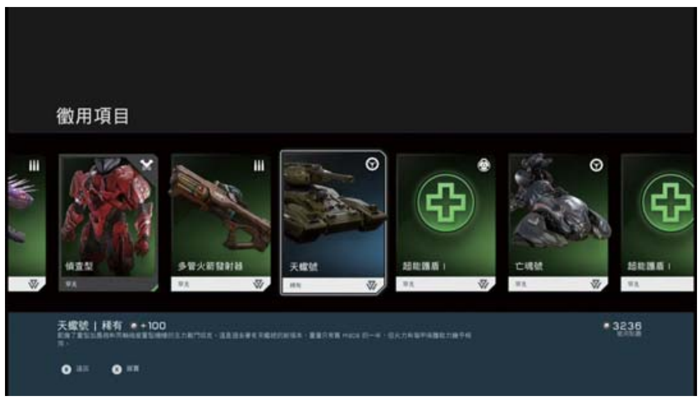
由于定位更加偏向娱乐性，所以一级战区模式相较于竞技场模式有以下不同：



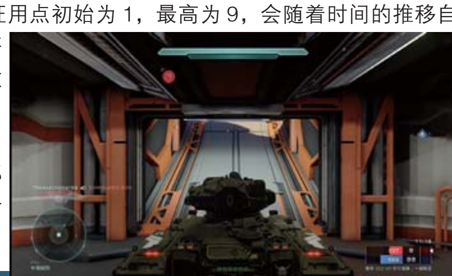

・玩家在游戏开始后可以随时加入和退出。
・玩家可以在地图上各个据点里的征用站处更换武器装备，包括更换标准武器、更换强力武器、启动护甲套件、呼叫载具、启动升级道具以及补充弹药（只能补充标准武器的弹药，无法补充强力武器弹药。玩家只用靠近征用站即可补充弹药。）。玩家亦可以在死亡后更换武器装备。
・标准武器包括：BR85N战斗步枪、MA5D突击步枪、M395B神射手步枪、M6H2麦格农手枪以及M20冲锋枪，玩家初始武器默认为MA5D突击步枪+M6H2麦格农手枪。
・玩家可以使用几乎所有类型的征用项目。
・关闭友军伤害系统，但是友军的载具依然可以碾死自己人。
・每场比赛结束后玩家可以获得征用点数和经验值。

## 征用项目

征用项目是本作新引入的系统，玩家在完成竞技场模式以及一级战区模式后可以获得征用点数，玩家可以用征用点数购买征用套件或者通过完成挑战和提升游戏等级获取套件。这些征用套件包括了标准武器、强力武器、载具、盔甲样式、刺杀动作、涂装以及升级道具等项目。玩家可以购买的征用套件分为 4 种，分别是 Halo 5:Guardians 一级战区征用包、金套件、银套件和铜套件。其中 Halo 5:Guardians 一级战区征用包是给购买了限定版游戏的玩家准备的，购买了普通版的玩家如果也想获得这种征用套件需要另行购买。而金、银、铜套件则可以使用征用点数或者微软点数购买，其对应的征用点数价格为 10000 点、5000 点和 1250 点。金套件可以开出标记为罕见甚至传奇的征用项目，其中还会随机解锁两个盔甲、标准武器、超级战士站姿、刺杀动作和涂装方面的项目；银套件会开出标记为普通至稀有的征用项目，并且随机解锁一个盔甲、标准武器、超级战士站姿、刺杀动作和涂装方面的项目；而铜套件则只会开出普通的征用项目，且有一定几率解锁盔甲、标准武器、超级战士站姿、刺杀动作和涂装方面的项目。




玩家从征用项目里获得的各种武器载具均可以在一级战区模式下使用，但是强力武器、载具和升级道具都有数量限制且为一次性使用道具，玩家需要通过开启征用套件来获得更多的征用项目。为了防止氪金大师的出现，游戏还有另外两个系统保证游戏平衡——征用等级和征用点。征用等级初始为 1 级，个人和团队在游戏中获得的勋章越多，征用等级提升得越快，最高等级为 9 级，只有到达相应的征用等级后玩家才可以使用强力武器以及载具等；而征用点则用来给玩家兑换强力武器和载具，兑换后将会消耗相应的征用点。征用点初始为 1，最高为 9，会随着时间的推移自行补充。征用点与征用等级严格挂钩，征用点的数量只能累计到目前玩家的征用等级。也就是说，如果玩家征用等级是 7，那么玩家的征用点最多累计到 7。



## 认证

一级战区模式下所有征用套件都可以进行认证，玩家在开启征用套件时就有机会抽到认证的征用套件，当玩家抽到认证后，以后再开启征用套件时就会提高获得该被认证过的征用套件的几率。例如玩家获取了“ONI 天蝎号”的认证，那么以后开启套件时会更容易获得“ONI 天蝎号”的征用项目。




## 游戏类型

目前一级战区模式有两个游戏清单，分别是一级战区模式和一级战区突击之王。

• 一级战区模式：一级战区模式的标准游戏模式，双方对攻，击杀一个斯巴达超级战士 +1 分，击杀 AI 英雄 +25 ~ 150 分不等。率先获得 1000 分或者摧毁敌方基地内的能量核心即可获胜。游戏开始后，双方首先攻占一个普罗米修斯 AI 防守的据点作为本方基地，之后再争夺地图上的三个中立基地，同时还要消灭空降的星盟和普罗米修斯 AI。如果同时占领三个中立基地，敌方基地的能量门就会打开，摧毁其能量核心则游戏结束，本方获胜。

• 一级战区突击之王：一方进攻一方防守的游戏模式，每局 18 分钟，AI 只有守方的陆战队。攻方需要依次攻占地图上的三个基地，每个限时 6 分钟，占领前两个基地就可以解除第三个守方基地的能量门，摧毁里面的能量核心则获胜。守方只要成功防守任何一个基地 6 分钟则获胜。不过该模式有个 BUG，攻方可以直接越过第一个点打击第二个点，然后攻入守方基地。343 Industries 表示并不会修复这个 BUG，因为这个 BUG 能够为战场创造更多的可能性，而且比较难触发（这是什么鬼……）。

# 地图详解




本部分将为玩家详细介绍一级战区模式的三张地图。由于每张地图都是对称的，这就意味着玩家需要至少抢下两个点，才能占据上风。玩家在打那些高分值的野怪时要记住优先解决前来抢怪的敌人——试想一下好不容易把一个 150 分的野怪打得只剩下一点血，对面出来一个人杀了它然后抢走了到手的 150 分，简直悲伤！

# Raid on Apex7

・空降后首先要尽快清空基地周围的敌人，然后捡起野猪兽的电浆手枪，向靠近基地的 Armory 前进。攻击 Armory 的时候不要吝啬手榴弹，然后用电浆手枪 + 麦格农手枪干掉里面的精英，尽快抢下 Armory。可以这么说，哪队先抢下 Armory，哪队的平均战力就比较高，就更容易占据优势。如果玩家想出其不意，可以不管本方 Armory，直奔对方 Armory，顺利的话玩家抵达时敌人刚刚清理完 Armory 的敌人，这时候玩家可以扔两颗手雷，然后冲进去阻碍敌人占领 Armory，只要拖延住敌人就算达到目的了。

・中间的 Spire 开局可以不用着急去抢，因为上面有两只 25 分的猎人，没有那么快能解决的。玩家应该把重心放在歼灭敌人上，然后在这个基础上找准机会给猎人补刀，毕竟杀掉一只猎人相当于干掉对面 25 个敌人，一局下来都不一定能杀这么多人。抢下 Spire 后可以以 Spire 为据点，向两个 Armory 辐射，但是切忌窝在这里不动，不然敌人就可以夺取己方 Armory；同理玩家如果无法抢下这里，就应该立刻选择打野怪或者占领敌方 Armory。玩家如果占领了敌人的 Armory 还有一个优势——在没有夺回来之前，敌人的重型载具不敢随便出来，因为这是敌人载具的必经之路，如果要绕道走会花更多的时间，有利于为我方队友争取时间。

・三个价值 150 分的野怪，两个会出生在地图右边的沙滩上，而另一个则会在游戏后期出生在 Spire 下面。这三只野怪落入谁手直接决定了最后战局的走向，如果能抢到这些怪，本来落后的局势有可能立马反转，真正可谓是"胜负只在一瞬之间"。如果玩家想要启用重型载具出来抢怪，那就要记得提前召唤。因为所有的载具都只能从自己家里出来，到达这些怪的地方需要花费一些时间，如果打得快，还没抵达战场，野怪就被消灭了。

・玩家从己方基地可以通往两个 Outlook（Red/Blue Outlook），这两个 Outlook 虽然属于对称设计，但是在实战中，还是 Red Outlook 更有优势，玩家可以在这里阴人，笔者和朋友在一起组队时曾经靠一把神射手步枪连续阴死 10 多人，为防守 Spire 的队友减轻了不少压力。

# Escape from A.R.C

・着陆后快速清空基地内的敌人，然后抢下基地和 Armory，之后玩家可以考虑直接杀到对面的 Armory 门口进行骚扰或者是直接进攻 Garage。如果玩家选择攻击 Armory 就会遇上大量正准备进攻 Garage 的敌人，很可能一下就被集火致死，但是如果玩家对自己技术有信心，就可以拖住敌人进攻的步伐。如果玩家选择进攻 Garage 的话，就要注意里面二层有不少普罗米修斯的部队，和它们交火的时候不要忘记解决对面冲进来也想占领据点的敌人。此外，玩家若是开黑，可以选择开局就出"疣猪号"，然后三个人坐一台车，炮手死了的话副驾驶马上换位，然后围着中间的 Garage 绕圈，不停地骚扰敌人，敌人会为了对付玩家而不得不抽出部分兵力来。到了后期玩家可以换成电磁疣猪号，火力凶猛，能非常有效压制敌方。此外，玩家还可以

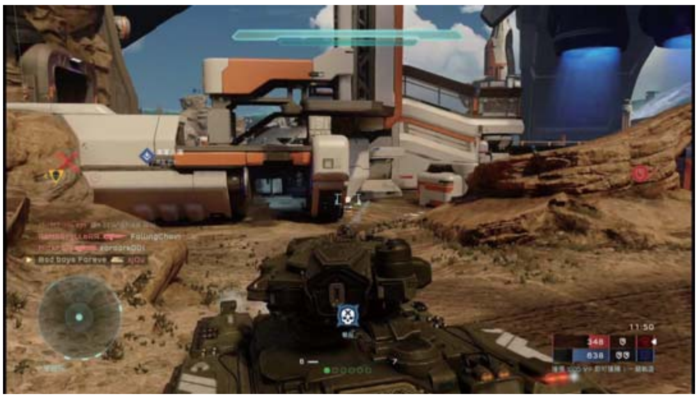




选择爬到 Garage 的顶层打黑枪，这里视野优良，如果有把狙击步枪在手，就可以压制全场。

・在 West/East Tunnel 里会有一些 25 分的敌人刷出，记得杀掉他们拿分。而 150 分的敌人都会出生在 Mid Yard 这个位置，记得提前过去抢怪。

・两个 Armory 都与 Tunnel 有连接，玩家可以在其中相互通行。在 Garage 处有个载具重生点，玩家若能控制住 Garage，那么召唤的载具就会从这里重生，优点在于能够让各类重型载具迅速抵达战场支援队友，而缺点也十分明显——如果玩家开着辆“天蝎号”刚从这里出来，周围碰巧有敌人，那就只能祈祷队友能把他赶紧解决了……



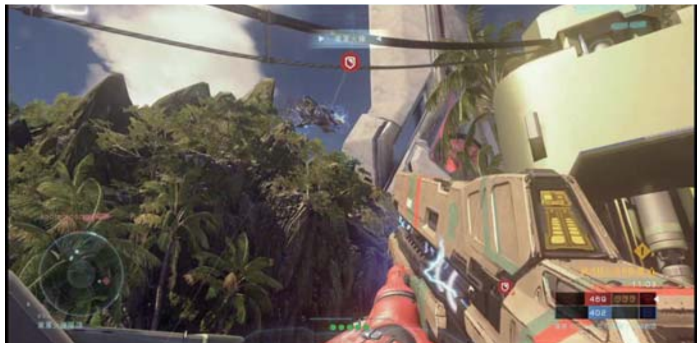
# March on Stormbreak

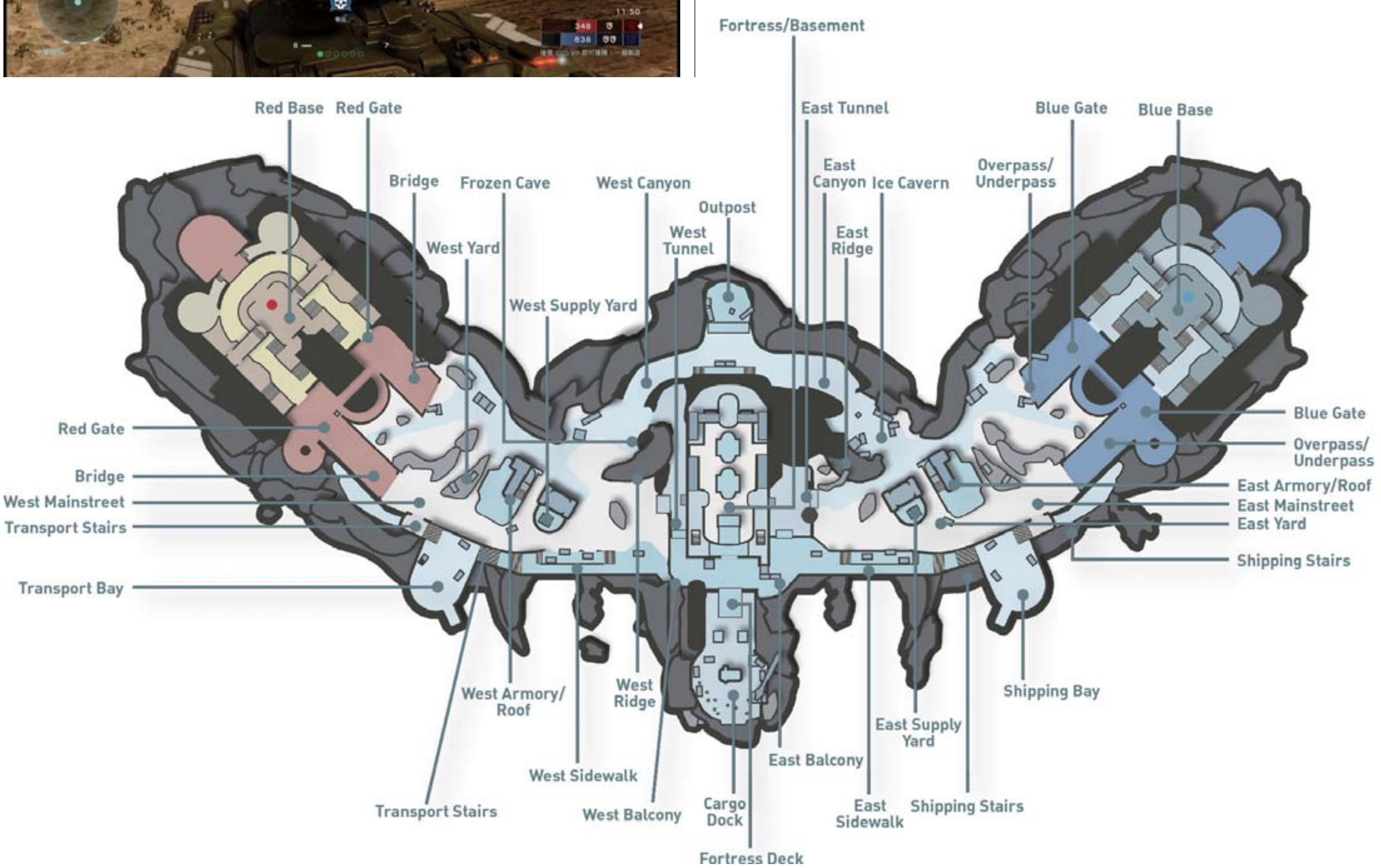
・迅速抢占完 Armory 后，直接往中间的 Fortress 去，但是不要轻易进去，先压制住 Fortress 门口和 Balcony 的敌人，再进去占领。由于地图比较大，所以即使占领了 Fortress 也不要掉以轻心，敌人很有可能久攻不下后转而攻击 Armory，如果敌人攻击 Armory，建议就直接分兵去攻击他们的 Armory，而且这样的话同样可以拖延对方的重型载具支援他们队友的行动。

・这张图是惟一一张一开始就有一个 150 分野怪的图，玩家在拿下 Armory 后从征用站补充些弹药后可以选择直接前去干掉这个 150 分的怪，不过需要注意敌人也过来打怪。剩下两个 150 分的怪，一个会出现在 Cargo Dock，另一个则会在游戏后期出现在 Outpost。如果玩家所在队伍控制住了 Fortress，那么就比较容易打掉在 Cargo Dock 的怪。如果玩家不幸没能拿下 Fortress，可以召唤“妖姬号”，等敌人打的差不多了，上去补一发燃料炮抢怪。

・如果玩家无法抢下 Fortress，那么在 West/East Sidewalk 拿把狙击步枪能够很好地压制住想从对面 Balcony 过来的敌人，在局势胶着的情况下，这是个很保险的不被敌人突破的办法。

・在 Frozen Cave、Transport Stairs 和 Shipping Bay 都会有 25 分的野怪刷出，玩家记得把它们收掉。







# 软硬兼施SP

HARDWARE& SOFTWARE

栏目主持 纱迦

**截稿前传来消息，PS4全球销量已突破3000万，这真是一个惊人的成绩。不过需要指出的是，如今无论是PS4还是Xbox One，和当今的主流PC配置相比都要弱，因此次世代主机应该不会像本世代主机那样坚挺十年。如果这么说的话，可能最快后年E3我们就会看到新一代主机了。不知各位是否准备好了呢？**

## 价格行情
### ——提供最佳购机方案

### 01 购机推荐套餐 PSV

| 品牌 / 型号 | | 价格 |
|---|---|---|
| 主机 | PSV-2000主机（行货） | 1149元 |
| 记忆卡 | 16GB索尼原装PSV记忆卡 | 218元 |
| 贴膜 | PSV组装高清贴膜 | 20元 |
| 保护包 | PSV组装软包 | 20元 |
| 总计 | | 1407元 |
| 近期推荐购入指数 | | 7 |

**备注**

主机官方标准包装附带USB数据线一根、AR游玩卡六张、电源及电源线一套。

**点评**

近期PSV主机的价格比较稳定，港版和日版均维持在1100元左右，从现有情况来看，到年底之前应该不会再有太大波动。相比起全新主机，不少玩家也打起了二手PSV的主意，就价格来说，二手PSV如果在95成新以上，价格一般在850～900元左右，比全新机要便宜将近200元，不过从主机使用情况考虑，二手PSV故障率相比全新主机较高，没有经验的玩家还是不太推荐，尤其PSV会有右摇杆间歇式失灵的问题，一旦损坏，维修价格通常要200～300元，有些得不偿失。另一方面，目前网络上也出现了拥有“超级帐号”权限的PSV合购游戏。简言之就是3.52系统的PSV主机在破解PSP模式之后，再通过一定手段解锁PSN帐号的授权权限，让所有拥有此账户的用户都可以无限下载体验游戏，是一种比黑卡合购更高级的游戏方式。当然这种PSN帐号的价格也不菲，几乎相当一台全新PSV的售价，虽然使用“超级帐号”之后可以玩到全部的PSV游戏，但考虑到帐号使用权并不在用户手中，所以此类破解方式用户还要慎用。另外，



▲日本知名配件推出的PSV专用按键手柄外壳，可以让PSV彻底变成PS4的高端手柄。

有不少玩家提到把PSV当作PS4手柄，但是PSV没有L2、R2，有没有什么解决方式。对此，日本的配件厂商曾推出过相应的PSV按键手柄外壳，售价在250～300元左右，国内市场现在只有适配PSV-2000的型号出售，想要继续把“PSV手柄”发扬光大的玩家可以考虑一下此款配件。

**主机及主要周边参考价格**

| | | | |
|---|---|---|---|
| PSV-2000主机（国行黑白，Wi-Fi） | 1149元 | PSV原装耳机（港版） | 120元 |
| PSV-2000主机（港版、日版，Wi-Fi） | 1100元 | 8GB索尼原装PSV记忆卡（港版） | 128元 |
| PSV TV普通版（港版不含手柄） | 298元 | 16GB索尼原装PSV记忆卡（港版） | 218元 |
| PSV TV普通版（包含PS4手柄一支） | 498元 | 32GB索尼原装PSV记忆卡（港版） | 318元 |
| PSV用Hori高清贴膜（原装） | 80元 | 64GB索尼原装PSV记忆卡（港版） | 488元 |

### 02 购机推荐套餐 3DS

| 品牌 / 型号 | | 价格 |
|---|---|---|
| 主机 | N3DS主机（日版，9.2系统） | 860元 |
| 烧录卡 | GateWay 3DS | 320元 |
| 存储卡 | 金士顿32GB TF卡 | 79元 |
| 电源 | N3DS专用变压器 | 20元 |
| 贴膜 | N3DS专用Hori贴膜（组装） | 20元 |
| 总计 | | 1299元 |
| 近期推荐购入指数 | | 8 |

**备注**

主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

**点评**

对于购买3DS的玩家来说，目前分为两个选择。一种是选择中古的旧款3DS LL，搭配GateWay 3DS使用，除了破解之外，整个操作比较简单，适合入门玩家体验。另一种是选择新款N3DS主机，直接使用无卡破解，安装rxTools虚拟系统，操作起来相对比较复杂，后期遇到的问题也比较多，譬如414等。整体而言，如果是新手玩家的话，还是使用烧录卡更为方便一些。另外，使用N3DS系列主机的玩家注意，不要随意更新系统，任天堂在前不久推送了10.3系统，旧款3DS玩家无论是rxTools还是GateWay 3DS都可以将虚拟系统升级至10.3，N3DS玩家暂时还不能随意升级，这里说明一下。最后值得一提的是，GateWay 3DS在最新的3.5.1固件中添加了金手指功能，GateWay 3DS的这项功能比起无卡破解的rxTools系统配合金手指程序ntr3.0在稳定性上



▲旧款、新款3DS在破解方式上的不同令很多玩家比较纠结。

要高出很多，目前暂时没有死机问题。GateWay 3DS 玩家在下载新固件之后，记得把 cheats 文件夹拷进 TF 卡的根目录，之后进入到虚拟系统，选择游戏按 Y 键即可进入金手指模式，开启相应金手指再启动游戏便可体验到这项功能了。

### 主机及主要周边参考价格

| | | | |
|---|---|---|---|
| N3DS主机（日版，9.2系统） | 860元 | DSTWO PLUS（支持至9.2系统） | 300元 |
| N3DS LL主机（日版，9.5系统） | 990元 | 金士顿 16GB TF卡（行货） | 39元 |
| N3DS无卡破解主机（日版，9.1系统，含32G TF卡） | 1080元 | 金士顿 32GB TF卡（行货） | 79元 |
| GateWay 3DS（支持至9.2系统） | 320元 | 金士顿 64GB TF卡（行货） | 169元 |
| SKY3DS（支持10.2系统） | 390元 | | |

## 03 购机推荐套餐 PS4

| | 品牌 / 型号 | 价格 |
|---|---|---|
| 主机 | PS4 CUH-1109A主机（500GB，黑/白色，国行） | 2399元 |
| 总计 | | 2399元 |
| 近期推荐购入指数 | | 9 |

### 备注

主机官方标准包装附带 HDMI 线一条、原装 DS4 振动手柄一支、Micro USB 数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

### 点评

一直备受玩家期待的 1TB 港版主机目前已经陆续到货，国内商家的普遍报价在 2500 元左右，考虑到国行主机暂时没有 1TB 版本的大容量主机，等不及的玩家暂时可以选购港版，不知道即将在冬季发售的 1TB 国行版主机将在哪个月上市，期待国行大容量主机的玩家还请耐心等待。当然，国行主机最近的动作也不少，双十一当日，索尼就在天猫的官方 PlayStation 旗舰店上架了 PS4 的彩色硬盘壳，包括蓝色、黄色、红色、粉色、紫色、金色和银色七种颜色，售价为 99 元。不过大概是备货比较少的关系，目前还在销售的只剩下紫色、粉色和黄色三种颜色，补货日期不定，想要其他个性化颜色硬盘壳的玩家估计要等等了。其实在索尼官方推出硬盘壳之外，国内也有不少商家推出了个性定制硬盘壳服务，价格在 50 ~ 150 元不等，有不同颜色，也可以直接定制个性图案，可操作性更大，而且考虑到壳子的材质与官方相差无几，追求个性化的玩家也可考虑普通商家提供的外壳。



▲国内一些商家的个性化硬盘外壳对比官方彩色外壳更加个性，适合追求与众不同的玩家可以尝鲜一下。

### 索尼家用机及主要周边参考价格

| | | | |
|---|---|---|---|
| PS4 CUH-1109A主机（500GB，黑/白色，国行） | 2399元 | 原装DS4无线振动手柄（行货手柄） | 380元 |
| PS4 CUH-1206A主机（500GB，黑/白色，港版） | 2200元 | 原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera | 350元 |
| PS4 CUH-1206A主机（1TB，黑色，港版） | 2500元 | 原装索尼HDMI线（1.5米） | 120元 |
| 原装DS4无线振动手柄（港版四色） | 310元 | 高仿索尼HDMI线 | 45元 |

## 04 购机推荐套餐 Xbox One

| | 品牌 / 型号 | 价格 |
|---|---|---|
| 主机 | Xbox One主机（台版，黑色，无Kinect） | 2380元 |
| 电源 | 原装电源（包改220V） | - |
| 总计 | | 2380元 |
| 近期推荐购入指数 | | 8 |

### 备注

主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附 HDMI 线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA 电池两节、电源及电源线一套。

### 点评

Xbox One 近期最重要的事情无疑是更新了全新的“Windows 10”系统。新系统添加了社区和游戏中心两个主要功能，并对此前的一系列操作进行优化，让主机的运行速度更快。当然对于玩家而言，新系统最值得瞩目的还是向下兼容 X360 游戏的功能，首批支持的 X360 游戏达到了 104 款，无论是国行主机还是水货主机均可兼容，看得出微软还是非常厚道的。受到新系统的影响，最近选择尝鲜 Xbox One 的玩家也不少，因此主机的售价也依然维持在较高的水准，对比前几个月要高出 200 ~ 300 元，未来一周美国将迎来感恩节的黑色星期五购物高峰，届时 Xbox One 在价格上可能有所波动，不着急入手的玩家可以再等待时间。另外，Xbox One 精英版手柄已经有不少商家到货，均属于拆包的散装产品，价格在 900 元左右，有需求的玩家可以考虑入手。


►Xbox One精英版拆机手柄价格较高，考虑到Xbox One新系统已经支持了全部手柄的自定义按键功能，暂不推荐普通玩家入手。

### 微软家用机及主要周边参考价格

| | | | |
|---|---|---|---|
| Xbox One主机（港版，500GB，黑色，无Kinect） | 2500元 | Xbox One原装无线手柄（盒装无充电线） | 310元 |
| Xbox One主机（韩版，500GB，黑色，无Kinect） | 2450元 | Xbox One原装无线手柄（充电套装） | 41元 |
| Xbox One主机（台版，500GB，黑色，无Kinect） | 2380元 | Xbox One精英版手柄 | 900元 |
| Xbox One主机（韩版，1TB，黑色，无Kinect） | 2850元 | Xbox One Kinect 感应器（国行版） | 1090元 |
| Xbox One主机（港版，1TB，黑色，无Kinect） | 2950元 | 原装HDMI线 | 280元 |
| Xbox One主机（国行版，无Kinect） | 2999元 | 组装HDMI线 | 50元 |
| Xbox One原装无线手柄（国行版） | 429元 | | |

市场报价信息更新截至2015年11月23日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

文 不快乐王子 编 哪尼 美编 NINA






# 三起三落？劳拉的探索之旅

## 引子

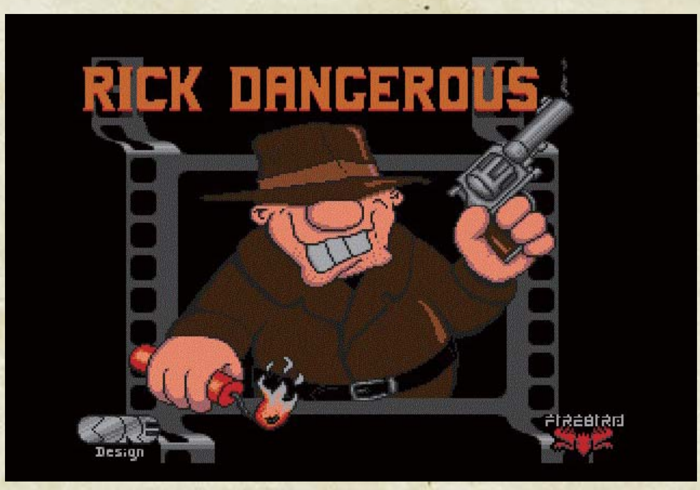
**2015 年，《古墓丽影》这个全球销量超过 3700 万份的经典游戏系列，又一次迎来了最新作——《古墓丽影 崛起》。从 1996 年开始，劳拉・克劳馥，这位游戏世界“第一女主”在近 20 年的时间里，陪我们探索了无数的险境绝地。探险本来就有高低起伏，劳拉的三次元旅程也曾辉煌过，也数次陷入绝境，又再度强势归来，让玩家乍悲还喜。下面就让我们一起来回顾一下劳拉这二十年是怎样走来的。**



## 二十二年前，丽影起源

1988 年，Gremlin Graphics 前员工杰里米・希斯・史密斯和阿德里安・史密斯召集了一帮旧同事和一些新伙伴，8 个人以 1 万 6000 英镑的注册资金，在英国的德比郡成立了一家小型的游戏工作室——Core Design。

起初的大半年时间里，他们只是一个合作开发企业，他们的合作方是大名鼎鼎的世嘉 AM2，不过他们的前两款作品《Action Fighter》和《Dynamite D ü x》都算不上成功。直到 1989 年，他们第一部自主研发的游戏《瑞克大冒险》( Rick Dangerous ) 面世。这帮好莱坞电影粉丝从当时得令的好莱坞巨作《夺宝奇兵》获得灵感，主人公“瑞克”是一位在亚马逊丛林中冒险的




考古学家，无意中发掘出玛雅神殿中夺人性命的古墓，并通过与恶人之间的战争来获取一件珍贵的神器……听起来就觉得和日后那位名震世界的“第一游戏女主角”颇有点异曲同工的味道。

崭露头角的 Core Design 开始展现他们的无比创意，在那个 Win PC 还没盛行的年代，AMIGA 个人电脑系列成为了他们的重要开发平台，而与世嘉良好的合作关系，让他们的作品也经常出现在世嘉的各个平台上出现，而结果只能算不过不失，但这并没有打消这帮英国年轻人的热情，这个小小的工作室在数年间每年少则四五部，多则近十部的游戏作品被酝酿、制作并面世，这其中就有一部作品，足以改变整个游戏业的历史。

1993 年，Core Design 打算用准备面世的 PS 平台开发些什么。


托比・加德

“不如做一个以金字塔为基础的游戏。”被后人称为“劳拉之父”的托比·加德（Toby Gard）这时站了出来。这个想法得到了大家初步肯定，大家尝试着沿着托比的思路做出了一段影片简介，呈现出一场含有探索、动作和解迷等元素的冒险。托比·加德不希望让这个系列走当时得令的以《毁灭战士》为首的FPS路线。这就意味着游戏的视角得从第一人称变为第三人称，这样可以使玩家看到人物和他们的动作。然而比这更大的难题是，在当时整个游戏业界，还没有多少人能够使用3D技术进行开发，幸运的是，Core Design最初的合作方——世嘉AM2，第一个将3D技术用在了游戏设计领域。和世嘉AM2的良好关系使得他们更早和更好地接触和理解3D开发技术，之后他们也尝试开发一些3D游戏来积累经验。不过这是后话，当时摆在制作人员面前的还有一个重要问题——主人公是谁？

托比·加德领衔美工开始了劳作。“花了几个星期的时间（设计），男主人公出炉了。他并无名无姓，但当我一看到他，就把他给‘扔’了。”杰里米·史密斯如是说，他们的美术人员已经在潜移默化中固化了思维，新主角的几乎每一个设定都和《夺宝奇兵》里的印第安纳·琼斯十分相似，这并不能打动开发者，更遑论观众。

世事就如一个好老师，不愤不启不悱不发，负责图形设计的托比·加德，平素觉得动作冒险游戏中男性角色是绝对主角的局面实在有些乏味，在为设计稿受挫而苦恼时，他注意到几个男性同事闲暇打《VR战士》时都喜欢选女性角色，生活中看似微不足道的细节深深触动了他的神经，既然大家都喜欢用女性角色，为什么不干脆把游戏的主角做成女性呢？

和前一次截然相反，当这一想法被提出，立马得到了所有人的吹捧。托比后来回忆这事时说：游戏中的女性形象和现实有些相似，她们很少有“地位”。她们大多不是被描绘得“淫荡不堪”，成为男性英雄们的玩物，就是具有“施虐狂”倾向，为了赢得所谓的尊严和地位，成为男人们的敌人，把男人们踩在脚下。游戏中惟独看不到人格独立平等，自尊自爱的女性形象。而且，女性的身材比男性英雄更适合《盗墓者》这种动作飘逸的冒险游戏。

“（我们的）制作小组要尽力将她打造成一个地道的英国人。人们总是坚信如果你的游戏里没有一个美国英雄，游戏就不可能在美国卖得好。而我却偏不按常理出招，我想造就一个坚强却不放荡的女性。我想让主角成为一个英国人而非一个美国人。当然，美国人也并非英国人眼中的恶人，我们想要做点与众不同、有新鲜感的东西。”托比·加德进一步完善自己的独特构思，“英国女性和金字塔探险”，正是基于这两点，劳拉的冒险旅程正式开始。

他在纸上绘制了最初劳拉的形象，最初的劳拉看起来“漫画”风格。她的头很大。为了凸显女性特征，劳拉的身材被描绘得凹凸有致，一头飘逸的秀发盘成了麻花马尾，尽管托比·加德不想物化女性，但这无疑是在下意识地取悦男性的审美观。



“如果你看一下劳拉最早期的模型，你会发现她的头很大。她的头与身体其他部位的比例明显失衡。这是托比做的。他想要突显出劳拉的每个特征。所以最初的样子看起来有相当重的漫画风格。我们不希望这种风格过于突显，因为人们的品味已经不同了。托比原本坚持要走这种风格，可幸亏PS和我们当时的技术根本做不出这种风格。”希斯·史密斯在日后采访中不无戏谑，难怪后来有“科学界”人士笑称，以当时劳拉的身材比例根本无法直立行走。这并不是孤例。由于当时的3D技术所限，在游戏过程中呈现扎辫子这样复杂的画面并不现实，但是在托比的坚持下，编程人员还是照做了，于是就有了游戏中奇妙的一幕：在FMV动画中的劳拉一头秀发灵动飘逸，但是在游戏中劳拉的马尾辫是无法活动的，代替马尾辫的是她那被剪短并扎在后头的头发。



从这个就不难看出，在Core Design内部并不是铁板一块，日后世事变迁沧海桑田，或许我们能从这里找出源头。

再说劳拉的名字由来，这已经是1996年前后的事情，这时的劳拉依旧名叫“Laura Cruz”，一个颇有拉美气息的名字。在《古墓丽影》开始进入筹划阶段不久，Core Design就在1994年被Centre Gold收购，成为旗下的子公司，而到了1996年，Centre Gold被英国游戏工业巨头Eidos收购，这意味着Core Design也更换了大东家。熟悉市场营销的Eidos管理层对于以女性为主角的《古墓丽影》颇感兴趣，而更为熟悉游戏市场运作的他们也对劳拉的一切更有发言权。

他们认为为了要让在最大的消费者——美国玩家满意，就必须彻底打造一个地道的英国人，这个名字被改成了Lara Cruz，因为美国人不会发Laura这个音。

“他们无法理解这个名字。他们发‘aur’这个音节的方式听起来很怪。你听到了会觉得头痛”希斯·史密斯说道。

“我不喜欢她Cruz的姓氏，因为这个姓不适合她英国人的身分”加德补充。

于是加德和史密斯坐下来，翻开德比郡的电话簿，查询最配得上劳拉（Lara）的姓氏。然后克劳馥（Croft）进入了两人的法眼。两个决定劳拉终身大事的制作人一致认为这个姓听起来和Cruz很像，而且有一种英国人的味道。

几经修改，二十年前我们所熟悉的劳拉·克劳馥（Lara Croft）终于出现在了大家面前。最初叫做汉密尔顿的男性大反派也被纳特拉女士所取代，成为了劳拉的第一个大敌人。劳拉接受纳特拉科技公司（Natla Technologies）的委托，寻找传说中被埋藏在秘鲁古墓中的名为司祭盘（Scion）的远古神器的碎片。劳拉必须穿梭于3D的古墓场景，打倒各式各样的怪物。随着探索的深入，劳拉发现找寻神器不过是整个事件的冰山一角，纳特拉女士的计划也逐步浮出水面。

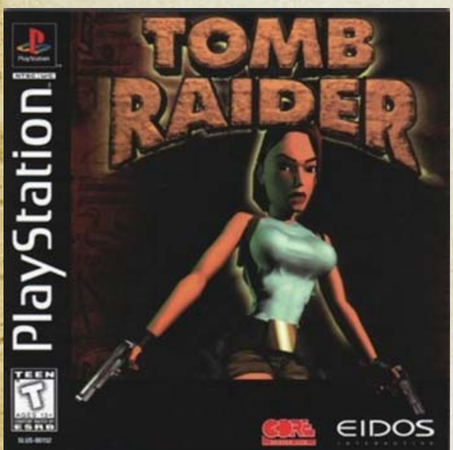
事已至此，一切水到渠成，《古墓丽影》的开发已经完备，设计者当时就已经预见到游戏必然会成功。

# 五年的“古墓丽影狂热”

1996年是游戏界值得颇具纪念意义的一年，在这一年里，有不少令人为之疯狂的游戏系列诞生，《生化危机》、《古惑狼》、《马里奥赛车》、《马里奥64》、《暗黑破坏神》、《女神异闻录》这些游戏都在这一年横空出世，当然，还有《古墓丽影》。

刚开始接触SS和PS新世代主机的Core Design本来打算沿用同时登陆两个主机以及PC平台的新模式，达到利益的最大化。SCE的人员在《古墓丽影》开发的最后阶段来访，希望能够让《古墓丽影》成为PS旗下独占大军的一员。在索尼付出了一定代价之后，双方达成了协议。而他们的付出也得到了回报。

在Core Design倾力迎合的北美地区，《古墓丽影》主机版本的销量接近230万份，这是系列历史以来最高的销量纪录之一，主机版游戏最终销量超过460万，在那个经典游戏辈出的时期争得了一席之地。更为难能可贵的是，游戏的PC版竟然也卖出了过百万份的销量，当然这也有当年的PC游戏也是新鲜事物的因素，但也实属可贵。




“我们得知在游戏的第一代发行的两天之后，我们就已经突破了百万销量，因此所有人都疯了，整个世界都疯了。直至今日，当初的那种震撼仍旧让我记忆犹新。”希斯・史密斯回忆当时情景时感叹道。

毫无疑问，当时整个游戏业界乃至世界都为诞生这样一位划时代的“人物”而狂热，劳拉传奇走出了虚拟的世界，真实地成为明星级人物，她登上了《金融时报》、《时代》等标杆式商业报刊杂志封面，《新闻周刊》为她撰写封面故事，以颠覆和新锐著称的英国时尚杂志《面孔》长达8页的封面文章巩固了她的偶像地位，德国Quer电台甚至对她进行过虚拟采访，当动画化的劳拉出现在虚拟的演播室之中，与现实的主持人交流互动，甚至教对方拳脚功夫的时候，她已经不仅仅是一个游戏人物那么简单。

有口碑，有销量，有成熟的开发经验，《古墓丽影》的续作开发很快便进入正轨，制作人员将视线投向了在西方人眼中还略显神秘的东




方文明国度——中国，并为世人带来了《古墓丽影2西安匕首》。

在经历了第一作的经验之后，厚积薄发的Core Design设计人员开始在续作中加入更多的元素，劳拉的体态和整体世界的绘图有了进步，她的马尾辫终于能在游戏中飘荡起来。作为一款续作，却有着多处的不同：劳拉有了攀墙涉水等新动作，新的前进方式，潜水服等新衣饰，鱼枪和M16等新武器，以及新的探索领域和敌人。这些创新不负众望，良好的销量也反应了消费者对这个系列的持续渴望。《古墓丽影2西安匕首》创下了整个系列中单一平台销量最高的纪录，PS版本的524万份的销量纪录仍旧保持。PC版的销量更进一步，取得接近230万份的销量，PC版销量竟然能够达到这个程度，在游戏史上也属罕见。即便是在跨年发售、只有PC版本的大作《暗黑破坏神》，也难以企及。




这个时候，游戏世界的“第一女士”的名声更进一步。对于这个充满魅力的角色，Eidos不希望让她仅仅活在游戏之中，他们要将罗拉打造成一个二次元和三次元通吃的绝对巨星。因此，他们钦定了首个官方劳拉形象代言人——罗娜・米特拉。

为了表现劳拉・克劳馥体形丰满得近乎夸张的特色，罗娜通过隆胸手术将自己的乳房从34A扩大到了更劳拉的34D。为她做硅物质填充手术的不是别人，正是她的亲生父亲；而为了能在与舆论媒体进行访谈是拥有像劳拉一般的自信，她还接受了专门的媒体课程。


罗娜・米特拉

在她的劳拉模特任期里，罗娜参与了许多照片拍摄、公众见面会、访谈、甚至还灌制了“Come Alive”劳拉纪念专辑。那时候，她还被广泛地认作即将出炉的《古墓丽影》电影的劳拉・克劳馥扮演者的不二人选。然而很快Eidos宣布罗娜结束了劳拉的扮演者生涯，并由可爱的内尔・麦克安德鲁接班。当然后者的任期也只维持了一年多，就被跟女主人公同名的荷兰模特劳拉・维勒取代。

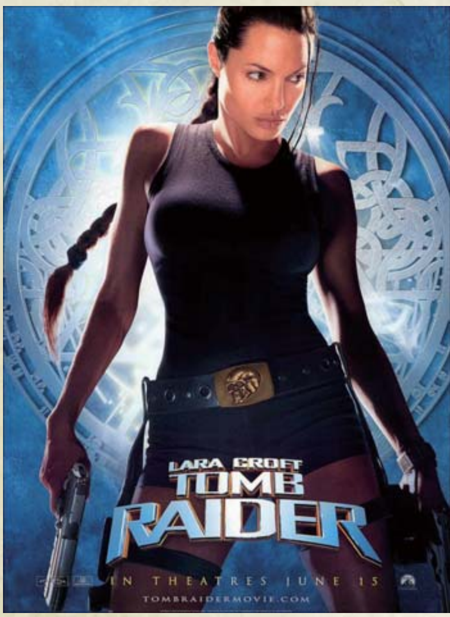

内尔・麦克安德鲁

尽管 Eidos 并没有解释原因，但是从日后其每一作都选一个新“劳拉”不难看出，出自英国的 Eidos 打算将劳拉打造成“007”那样通过变换扮演者来维持长久影响力和新鲜感的角色。

在这三代的劳拉模特之的任期里，“劳拉”可谓走出屏幕，风靡全球，她们接受各式各样的采访、出席游戏展和各种品牌的商业活动，在世界各地，不少热爱劳拉的玩家自发建立起不少《古墓丽影》的网站，表达着自己对游戏的热爱。劳拉甚至出席殿堂级摇滚乐队 U2 的演唱会，而《古墓丽影》搬上大银幕也是板上钉钉的事情。

1998 年 3 月 17 日 Eidos 官方确认将把劳拉的故事搬上银幕，派拉蒙获得了影片的制作和发行权，原本大热的罗娜卸任，凭借在《移魂女郎》中的精彩表现获得奥斯卡最佳女配角的安吉丽娜·朱莉成为了第一任电影版劳拉·克劳馥，也是让我们熟知劳拉的形象。电影在 2001 年上映，全球狂揽 2 亿 8 千万美元票房，展现了劳拉强大的吸金能力。

而在 1998 年的 11 月，劳拉又伴随着《古墓丽影 III 劳拉·克劳馥的冒险》如期而至，除了新的动作、绘图和交通工具等逐渐成为定例的创新以外，劳拉的“古墓”戏份大幅度减少，取而代之的是 51 区、地铁站、博物馆等现代化的建筑，这种尝试毁誉参半，喜的是劳拉有了更多展现自己的舞台，而批评者则认为游戏逐渐失去原本的特色，游戏的暴力日益增加但杀戮变得无意义。游戏 350 万份的销量确保了他们是 1998 年最受欢迎的游戏之一，但无可否认的是在前两年的爆发之后，《古墓丽影》走上了下坡路。



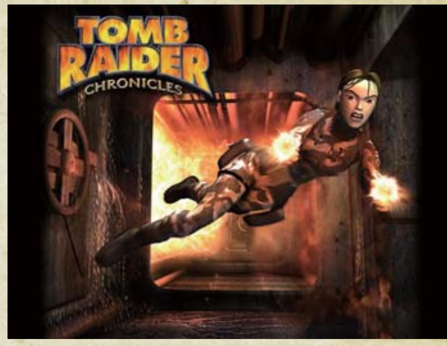
▲电影版中的劳拉由安吉丽娜·朱莉扮演。

从这一代开始，游戏放弃了“古墓丽影 + 数字序数 + 名称”的模式，《古墓丽影 最后的启示》。经历了上一代的教训，开发者成功回归《古墓丽影》的冒险探索本源，劳拉重新活跃在埃及的古墓中，追踪被释放的恶魔赛特，这个古埃及神话中的恶神试图毁灭世界。早期《古墓丽影》幽闭阴森的氛围借助更优质的绘图引擎，以更胜前几作的画面宣告自己的进步，宣告着自己依旧强势。加上劳拉的教练——冯·克罗伊（Von Croy），以及幼时的劳拉登场，丰富了游戏的故事剧情，使得《古墓丽影 最后的启示》被很多玩家认为是“《古墓丽影》系列”中最有“古墓”风格的巅峰之作。

本作另一个重要的变化是索尼的独占协议在第三作时结束，劳拉也得以第一次登陆其他的主机平台，让不同平台的玩家领略到劳拉的风采，而开始也仿似意味着结束。当游戏最后劳拉深陷荷露斯神庙中，似乎是顺应“最后的启示”这个名字，为系列画上句号。

当然，劳拉所造成的强大消费潜力在这几部作品中并未完全发掘殆尽。开发商们在 1998-2000 年以每年一作的速度推出前面三作的“黄金版”，其中前两作的黄金版是在原作的基础上加入 DLC，仅提供 PC 版下载，《古墓丽影 III 黄金版 失落的神器》则是独立光碟版发售。

《古墓丽影 历代记》，这部带有浓郁回顾意味的作品，算是为古墓丽影最初五部作品划上一个休止符。




在《古墓丽影 最后的启示》中劳拉被埋在荷露斯神庙之下，虽然玩家们都认为这位大冒险家不会就此谢幕，但是游戏里的人物并不这么看。亲戚朋友们齐聚劳拉的公寓，借追忆劳拉的过去展开游戏。劳拉的四段冒险经历通过一系列的动画串联：在罗马寻找哲人之石，在深海中搜索命运之矛，在爱尔兰的探险，以及潜入高科技塔楼盗取彩虹女神。劳拉仍然生死不明，但是这些追忆填补了《古墓丽影 最后的启示》和《古墓丽影 黑暗天使》之间漫长的空白期。

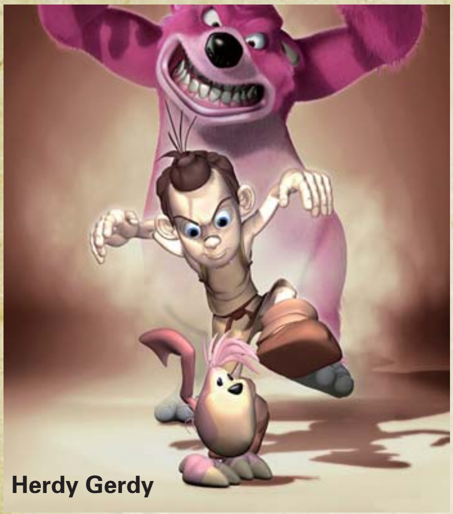
在 5 年之内频繁地推出作品，“劳拉热潮”终于也被消费得七七八八，就连维基百科都已经总结出前几部游戏故事的套路：“故事主线通常都是一个神秘而疯狂的组织为了自己的目的，疯狂搜索一件拥有超自然神秘力量、甚至是外星人的‘神器’，劳拉被卷入事件，在整个旅程中必须战胜各种神秘生物和特变体，最终挫败邪恶组织的阴谋。”

曾经每年都要出品 5~10 款游戏的 Core Design 完全投入到经营劳拉的冒险业务中，其他的出品逐渐减少，大家都一门心思扑在上面。在 PS 和 PC 的机能基本用尽的情况下，为使两个游戏看起来不太一样，设计师绞尽脑汁煞费苦心。随着《古墓丽影》的新鲜感和销量逐渐走低，他们真的需要一个调整期去决定这个游戏系列未来的走向。

# 七年之痒，天使折翅




自《历代记》以后，劳拉就从主机平台消失，没有了一年一作，也没有了黄金版，Core Design 仿佛在“过度劳累”后创意被掏空，只有在 GBC 和 GBA 掌机上推出《古墓丽影》的重制版和外传作品，仿佛劳拉真的就这样长埋在神庙下。一直忙于为劳拉筹备各种冒险的开发人员除了为电影版《古墓丽影》奔波之外，终于有时间开发其他类型的作品，算是为 PS2 版《古墓丽影》练手。然而，不论是使用了全新引擎的科幻动作游戏《伊甸园计划》、还是带有童话色彩的冒险游戏《Herdy Gerdy》以及弹幕游戏续作《Thunderhawk Operation Phoenix》都不足劳拉当年的风采的十一。


Herdy Gerdy

为了盈利，俨然已经终结的劳拉不得不重新从地下爬出，或者说被挖出。但问题就在于，时不我待，曾经风光无限的《古墓丽影》已然陷入了内外交困的局面。

2003年前后，动作游戏开始步入春天，育碧蒙特利尔工作室带着《细胞分裂》和《波斯王子》两部超级大作向世人宣告自己的存在，将动作冒险类游戏的市场之争推向了一个新的局面。

相对而言，之前一年出两部《古墓丽影》不费劲的Core Design如今也陷入了创意危机。希斯·史密斯后来也承认，在游戏主机世代更迭的关口，Core Design错读了PS2大潮的形势。

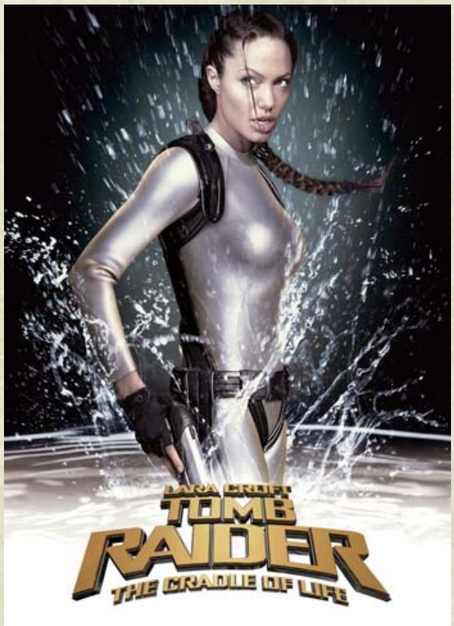
他们花了很多的功夫去做出改变，重新设计所有的东西，想给劳拉一个新的身分和角色。但是这种改变并不为玩家所认可，或者说他们的变化并不能令玩家满意。Core Design花了大力气在劳拉的动作性上，并围绕着动作性来设计的操作系统，却没有在操作系统本身花费什么时间。劳拉能完美的转一个360度，但是却花费很长时间，假如是《分裂细胞》，费舍尔能在一秒内转身！制作人员在其中迷失了方向，原本预定在2002年圣诞节上市的《古墓丽影 黑暗天使》一再宣布延期，并预定于2003年情人节，也就是劳拉生日当天发售。不过到了2003年初，官方宣布为了“进一步提升游戏品质”，游戏再次延期。




《黑暗天使》并非一无是处，构成劳拉的多边形比PS时代激增十倍，劳拉看上去更加真实细致，除了双枪作为武器外，增添了徒手格斗，秘密行动，贴地爬行等等，游戏也包含了更多影响剧情走向的交互元素和提升劳拉能力的谜题。当然现实呈现的状态没有描述的那般理想，对比起其他游戏也是相形见绌。

2003年对于踏入第七个年头的“《古墓丽影》系列”来说是灾难的一年，在《古墓丽影》之前还特意加上了“劳拉·克劳馥”，似乎是要淡化些什么，Core Design换上了新的LOGO，然而这些并没有给他们带来好运。他们的开发进度依旧拖沓，越来越多的问题浮出水面，希斯·史密斯甚至在某个展会上对自己演示中的游戏大发雷霆。Eidos迫不得已发出了通牒：如果不能在2003年7月前将游戏做好，他们所有的人都会失业。2003年6月19日，几乎只是半成品的《古墓丽影 黑暗天使》不得不提前发售，玩家的恶评瞬间令游戏的开发和发行商们如坠冰窟。空洞无物的游戏内容，拙劣的游戏表现力使得《黑暗天使》成为整个系列最大的败笔之作。

不仅如此，《黑暗天使》的恶评还造成了一连串的连锁反应，“《古墓丽影》系列”的国内代理商新天地互动多媒体公司和第三波软件（北京）有限公司相继倒闭。原本打算与游戏同步发行、相互促进的电影版第二部《古墓丽影 生命的摇篮》(Cradle of Life)，票房并不理想，对于派拉蒙来说无疑是相当失败的一部作品。




派拉蒙发行公司的主席勒维纶甚至说：“对于这部电影如此不理想的票房收入，我们能找出的惟一原因就是玩家不喜欢新版的《古墓丽影》游戏。”

这直接导致了正在筹拍的电影版第三部的计划流产，在这场灾难性的事件中，没有赢家。

作为版权拥有者的Eidos被迫很快做出决定——剥夺Core Design对《古墓丽影》的开发权。“出于转移开发权的这个决定，公司将重新评估Core Design正在进行的计划以及他们作为集团综合开发部门一分子而作出的贡献。”

Eidos的意思不言而喻，Core Design的领导者——两位史密斯赫然发现，伴随着他们高低起伏的《古墓丽影》已经越发的陌生。他们于是选择了辞去了职务，纠集30多个旧部在德比郡另觅一个地方组成了新的工作室——Circle Studio。

月儿弯弯照九洲、几家欢喜几家愁，史密斯们离开了，有人却回归了。

在劳拉即将面世的最后阶段，Eidos的指导已经凌驾于德比郡的设计师们，普通员工或许没什么，但对于一手创造劳拉的托比·加德而言，是难以接受的。而他的矛头，既指向Eidos上层，也指向周遭的同事。

“他们把劳拉带上了歧路……她已经不再属于我了。”或许是由于这个原因，托比在《古墓丽影》发售之初就离开了Core Design，和朋友保罗·道格拉斯一同在英国的布里斯托城创立了自己的工作室Confounding Factor。

同样是七年，托比·加德从1997年开始，总共用了七年时间开发Confounding Factor惟一一款游戏《大帆船》(Galleon)。和折翼的《黑暗天使》一样，《大帆船》开发一再延误，游戏平台也是一改再改，从PS到SS再到NGC，最后这款与《古墓丽影》的纹理十分相似的动作冒险游戏在登陆Xbox，《大帆船》在评分网站仅获得合格的评价，在全球销量仅有三万套，毫无疑问是一款失败之作。


▲《大帆船》

而随着Core Design被釜底抽薪，晶体动力的上位，需要一位“老司机”带领他们前进。托比·加德接受了老东家Eidos的招安，解散了Confounding Factor并加入了Eidos旗下的晶体动力，担任首席图形设计师，在《古墓丽影 传说》负责劳拉角色设计＆创意顾问、角色设计、动画系统设计和过场动画指导。这位和“女儿”失散七年的“劳拉之父”终于有机会亲身为“女儿”打造形象。

在加德的指导下，晶体动力对劳拉资料进行了彻底的改写。包括生日、身高、体重、三围等资料均被删除，劳拉父母的情况以及与劳拉的关系等均做了修改。劳拉在新人御下开怀，旧人只能暗自神伤。

在《古墓丽影6 黑暗天使》失败三年之后，Eidos最终选择放弃物是人非的Core Design，

将没有离开的 30 名员工和资产卖给了另一家英国游戏制造商 Rebellion Developments。Core Design 尚在开发中的《古墓丽影十周年纪念版》( Tomb Raider 10th Anniversary Edition ) 也被迫取消。然而，“Core Design”这个名字和一众游戏 IP 都不在出售的行列，这意味着这个存在了 18 年的老牌工作室正式成为了历史，而在它远去的路上并不孤单，那些曾经承载过这一辉煌名字的人们，将伴他们一同远去。

Circle Studio 用了一年多的时间完成了第一款游戏——《无从戒备》( Without Warning )，但是全球 5 万份的销量并不比托比 · 加德的《大帆船》好多少，游戏的评价比之更差。更为致命的是，又一次的惨败挫伤了两位史密斯的雄心壮志。他们开始将业务重心转移，制作非主机平台的 DVD 游戏，脱离一线的做法无异于饮鸩止渴，最终在留下了 9 款 DVD 游戏之后，Circle Studio 在 2007 年宣告解散。

# 十年，振作与别离



当一部作品经历了十年的高低起伏，开发者就不得不回归到本源，思考成功的由来，以及应该怎样让游戏怎样才能留住玩家的心。《古墓丽影》项目便是在这样的环境下开始重启。在筹备和开发期间，晶体动力向老玩家们征求意见，尝试引进新的元素，重新研究过去的每一个关卡……在不断的内省中，诞生了古墓丽影的下一代 :《古墓丽影 传说》。




在许多老臣子离去之后，尽管 Core Design 依旧有开发《古墓丽影》的相关游戏，但游戏的实际开发权已经转移到美国的晶体动力一方。Core Design 在《黑暗天使》的错误和未及完成的改造，则是在晶体动力手中得以完成。

他们从 2003 年九月开始着手制作。“劳拉离开英国，会不会变成那种俗套美式英雄”成为了当时不少《古墓丽影》死忠的担忧。但是托比 · 加德的回归或多或少打消了大家的疑虑。尽管说是重启之作，晶体动力继承了一些前人的东西，包括劳拉的基本样貌、一些设定和劳拉模特的传统，但是劳拉的身世比此之前变得十分坎坷，当年不顾父母反对的独立女性变成了父母亲离奇遇难的幸存的少女，凭借着父母的遗产入读大学，因为从贪婪的叔叔手中拿回属于自己的财产而和家族交恶，进而成为一名优雅的英式女士和冒险者，开始了“寻母三部曲”的新剧情。

由于 PS2 机能的跃升，晶体动力在劳拉的原本体态的基础上进行了重新建模，使在前作中显得笨拙的劳拉再次焕发出灵动和优雅的动作和姿态，磁性抓钩、双筒望远镜、手榴弹、个人照明光源、PDA 和微型通讯设备等等新设施的加入也使得劳拉展现出更加“接地气”的冒险者形象。

2006 年，劳拉 · 克劳馥凭借“游戏中最成功的人类女英雄”这一称号载入《吉尼斯世界纪录大全》，这对于意在重启并蜕变的劳拉来说无疑是一针强心剂。

《传说》是历代以来第一次达成全平台制霸，他们一共制作了 12 个版本的游戏，而 160 万份的销量比起《黑暗天使》增加了 25%，这对于一个经历了无比惨淡的前作而且沉寂了数年的游戏系列来说已是难能可贵。

为了纪念《古墓丽影》诞生十周年，并庆祝“《古墓丽影》系列”及其主角生命的延续，Eidos 举办了一系列的庆祝活动，包括请来了历代的劳拉模特进行一系列活动等等，晶体动力也为劳拉制作了新一款游戏——《古墓丽影 周年纪念版》，这款相当于完全重制的游戏，尽管故事素材和关卡都来自一代，但是晶体动力在前进路线和各种环境和战斗细节中的优化，加上次世代主机良好的机能，再配以玩家们的情怀，使得游戏销量再进一步。这给晶体动力以及一众投资者良好的信心，在一年后推出系列的第八款主机作品《古墓丽影 地下世界》。



游戏首次使用了动态捕捉技术，使劳拉的动作更生动；提供了更多更新可供探索的地下世界，挪威神话中的雷神托尔的遗迹作为主要攻略对象可算引人入胜；系统道具上增加了使用动态声纳响应为劳拉绘制周围的 3D 地图，尤其适合寻找未发现物品和地点的动态声纳雷达；让劳拉可以飞檐走壁的多功能爪钩；可以在任何地形驾驶的万能摩托等等。鉴于前作的越来越好的口碑以及多平台制作，游戏超过 350 万份的销量也在意料之内，但是出乎意料的是，一向被视作最大的消费力主战场的北美地区竟然销量疲软，甚至低于其欧洲销量，这为一直

以来费尽心思讨好北美玩家的 Eidos 敲响了警钟，也让彻底进入了次世代的《古墓丽影》又一次陷入了迷思。

同样陷入谜团的还有“劳拉之父”。随着游戏的开发，托比·加德的地位也越发走低，从重启第一部的劳拉角色设计 & 创意顾问、角色设计、动画系统设计、过场动画指导，到《古墓丽影 周年纪念版》剧情设计、分镜顾问，再到《古墓丽影 地下世界》过场动画指导、运动捕捉指导、录音指导，加德所参与的比重越来越少，2009 年，就当人们都以为托比会在新作中担任什么角色的时候，官方和加德本人都宣布已经离开了晶体动力，并没有透露个中原因。

然而这些还不够震撼。商场之争总是如大鱼吃小鱼，2009 年，Eidos 被 SE 增持收购，“劳拉”又一次更换了大东家，由此引发了强烈的地震。受此波及，刚有起色又遭难题的《古墓丽影》的项目又一次面临停摆，标志着我们熟悉的那个《古墓丽影》时代，已经过去。




# 二十年后，重生，崛起？

2010 年，晶体动力宣布新一代的《古墓丽影》( 2013 年版 ) 将不再挑选真人代言，这意味着延续了近 15 年的劳拉模特政策宣告结束，同时也意味着一个新时代的开始。

光阴犹如白驹过隙，《古墓丽影》转眼已变成一个即将迈入 20 周年的系列，如果说“蛇叔”和“鱼叔”这些有故事的老男人更有沧桑和男人味的话，在原作中生于 1968 年、已然 40“高龄”的劳拉·克劳馥却不可同日而语，自古美人如名将，不许人间见白头。晶体动力为劳拉的年龄问题提出了解决办法：既然上一次连劳拉的出身背景都改了，这一次就彻底一点改造吧。他们将游戏定位为：“回到起点”，不是续作，也不是前传。它不是把时间点设定在以往的古墓丽影故事之前，而是将以往的时间轴抛弃，在一张白纸上重新作画。过去那个劳拉已经过去，这个新劳拉是个怎样的人，又有着怎样的过往，则需要新游戏去揭示。

“我们的目标是给你巨大的开放空间，然后给你足够的行动自由。”

“系列重启是必须的。劳拉在过去就已达顶峰，我们不认为还能走更远。我们想要冒险，去做人们并未预料的事。”

“拉下开关打开大门，那不够情绪化。这次我们要让故事在每一个谜题中发展起来，让玩家能够感觉到什么，带着情绪上的张力去感受游戏中任何一个谜题。”

晶体动力用了三段话来引述制作者对新《古墓丽影》的观点。




这意味着游戏将会是全新的姿态出现在大家面前：新的劳拉·克劳馥只是一个 21 岁的少女，依旧保持着对考古的兴趣，但是叛逆而有主见的她并不安于家族的财富和荣誉所带来的安逸，为了接触真实的世界她拒绝了剑桥大学的邀请，在伦敦大学学院中养成了冷静而实际的性格，在离开校园之初，和志同道合伙伴“珊曼莎”登上了“坚忍”号，开始了海外航行探险之旅，途中遇上了风暴，船只在一个神秘孤岛上搁浅，劳拉因此在空旷巨大的荒岛开始了求生之旅。

游戏的主线并不复杂，但是大量的支线和收集剧情，讲述了这个小岛和“坚忍”号船员背后的各种离奇故事。为了和过去的劳拉决裂，晶体动力舍弃了劳拉标志性双枪和越发高新的科技用具，在荒岛中，弓箭和攀山斧成为了新劳拉的标志性的武器。在沙箱游戏盛行的时代，劳拉的孤岛之旅给玩家们带来不一样的沙箱体验。

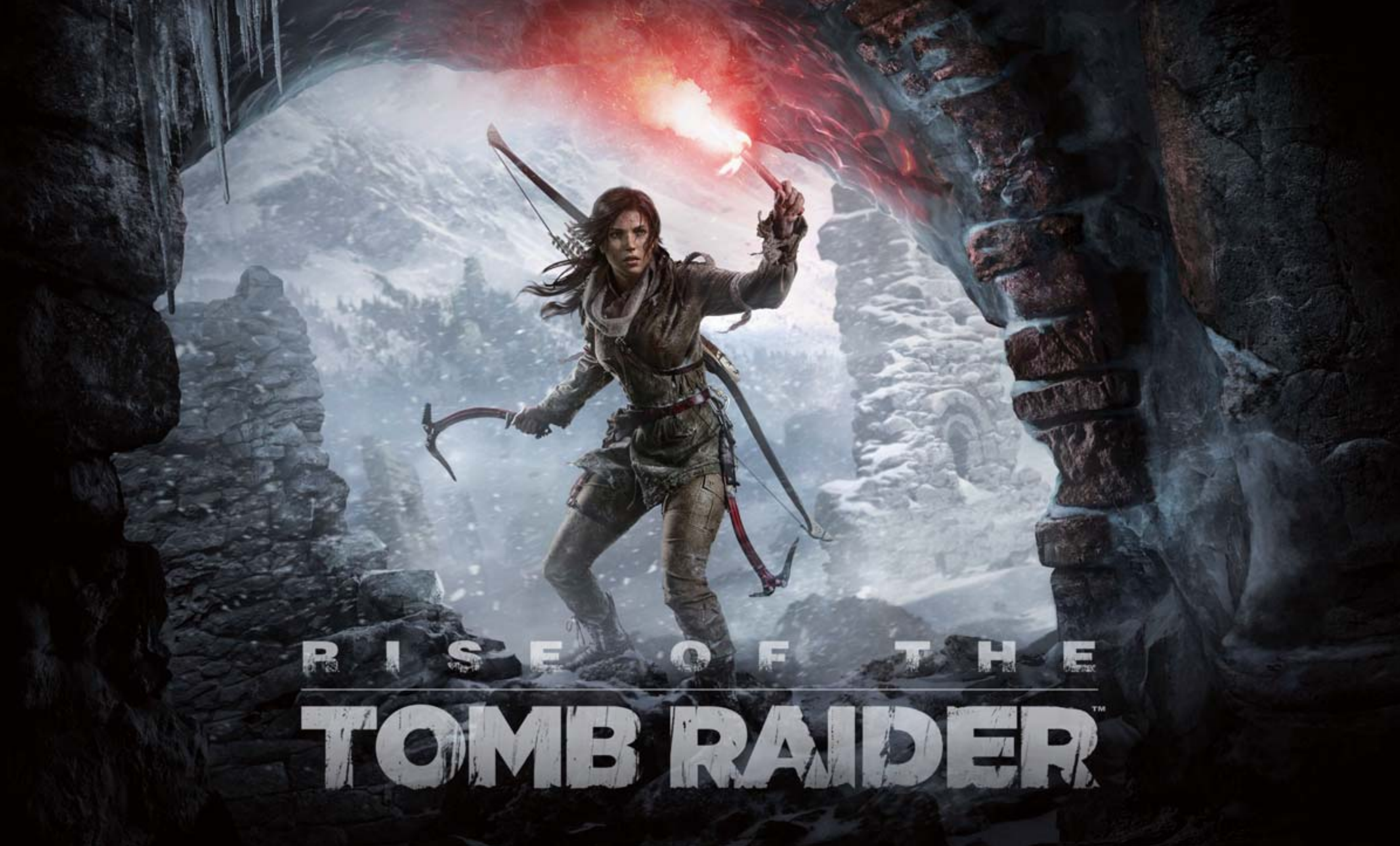


2013 版的《古墓丽影》四个主机版本一共售出了超过了 6 百万份，成为历代之中销量最高的一部作品。让玩家看到耳目一新的《古墓丽影》，续作也在情理之中。

关于新作《古墓丽影 崛起》，我们日后还会有更多的文章为大家带来详细的情况，但从目前媒体给予起评分 9 分以上，不少媒体给出 10 分的评价来看，劳拉的“崛起”名副其实。

媒体集中对曲折回肠的剧情、富有挑战性的谜题探索、华丽的视觉效果和良好的战斗生存机制击节赞赏，然而和一面倒的好评相对应的是，《古墓丽影 崛起》的销量相对平淡。这一来是由于 Xbox One 的限时独占，其与 PS4 之间的差距不言而喻；另外一点则是另一个 3A 大作《辐射 4》也在千呼万唤中上市，首周便创下了 1200 万份的出货量，可谓既生瑜何生亮，与此同时《星球大战 前线》和《COD 黑色行动 Ⅲ》也在分割市场资源有关。

不过就此断言劳拉的再度崛起就此折戟沉沙也是为时尚早，等到圣诞新年之后，一切自有定论。






2013年，作为系列重启之作的《古墓丽影》为“《古墓丽影》系列”注入了新的血液，相信各位玩家都十分期待其续作《古墓丽影 崛起》的到来。现在本作终于和各位玩家见面了，令人感到惊喜的是，本作的中文版不仅文本翻译质量较高，而且本土化的配音也十分出色。本次的攻略便是基于简体中文版制作的，它将涵盖本作的方方面面，为大家带来最细致的古墓探险指南，希望能够对各位读者有所帮助。

| 古墓丽影 崛起 | | Square Enix | 动作冒险 |
|---|---|---|---|
| 多机种 | Rise of the Tomb Raider | | 中文版 |
| | 2015年11月10日 | 本地1人 | 对应年龄：18岁以上 |
| | 售价为XOne：390港币、X360：331.5港币 | | |

文 乙太 美编 NINA

**通关时间：约15小时**
**全成就时间：约50小时**

# 系统详解

## 操作列表

| XOne | X360 | 通常状态 | 瞄准状态 |
|---|---|---|---|
| 左摇杆 | 左摇杆 | 移动 | – |
| 右摇杆 | 右摇杆 | 调整视角 | – |
| 方向键↑ | 方向键↑ | 弓/循环切换特殊箭矢 | – |
| 方向键← | 方向键← | 霰弹枪 | – |
| 方向键→ | 方向键→ | 手枪 | – |
| 方向键↓ | 方向键↓ | 步枪 | – |
| A键 | A键 | 跳跃/攀爬 | – |
| B键 | B键 | 蹲下/翻滚/落下/游泳 | 闪避 |
| X键 | X键 | 互动/钉住墙面/掷出钩斧 | 装填 |
| Y键 | Y键 | 近身攻击/终结技 | – |
| LB键 | LB键 | 治疗 | – |
| RB键 | RB键 | 制作特殊弹药（按住） | 发射特殊弹药 |
| LT键 | LT键 | 瞄准（按住）/下潜（按住） | – |
| RT键 | RT键 | 制作基础箭矢（按住） | 发射基础弹药/丢掷物品 |
| LS键 | LS键 | 冲刺 | 换边 |
| RS键 | RS键 | 求生本能 | 缩放 |
| VIEW键 | BACK键 | 状态屏幕/地图 | – |
| MENU键 | START键 | 暂停菜单 | – |

©Square Enix Ltd.

## 难度相关

在游戏开始前，玩家可以进行难度选择，本作一共有四个难度，分别为冒险家、古墓丽影、老练盗墓者以及生还者。在不同的难度下，玩家在游戏中的体验会有明显的不同，选择的难度越高，敌人就会变得越强，游戏对于玩家的操作要求也会变高。在作为最高难度的生还者难度下，辅助瞄准将会被禁用，劳拉将无法自动恢复生命值。敌人则会拥有最高的生命力与杀伤力，感知能力也会变强，敌人配置甚至会发生变化。此外，出现在游戏中的资源将会变少，升级项目也会变得更加昂贵。值得一提的是，在生还者难度下，除了西伯利亚荒野以外的部分大本营，也需要耗费硬木资源才能进行生火。所以如果玩家对自己的操作抱有信心，并且想要获得最紧张刺激的探险体验的话，建议直接选择生还者难度进行游戏。



# 求生本能

和前作一样，本作中劳拉也能够使用求生本能来获取提示。求生本能需要按下 RS 键发动，并且只有在劳拉处于静止状态时才能一直保持。在此状态之下，主线流程以及支线任务的任务指引，玩家自己进行的地图标记都会在画面中有明显的提示。此外，游戏中的敌人、动物、资源、攀爬跳跃点以及机关等等，都会在求生本能状态下获得高亮显示。值得一提的是，在习得了技能“敏锐直觉”后，收集品以及收集指引物品也会在求生本能状态下获得高亮提示，即使藏在石壁后面的也不例外，这也大幅降低了游戏中收集品的获得难度。因此，如果玩家在游戏过程中遇到疑问的话，不妨暂时停下脚步使用一下求生本能，问题往往就能迎刃而解。

# 大本营

大本营是劳拉的小型据点，每一张地图的每个区域都会有一个大本营，这其中也包括了非主线古墓挑战所在区域。大本营的基本功能与前作一样，劳拉可以在这里学习技能、制作弹药与装备、替换或升级武器以及更换装束。当然，玩家也可以在大本营进行大本营与大本营之间的快速移动，与前作不同的是，本作中的所有大本营都可以进行快速移动，这也使得玩家的行动更为方便。大本营在地图上会以专门的图示高亮显示，所以想要迅速前往最近的大本营并不困难。

# 技能

本作的技能系统与前作类似，依然分为了斗士、猎人以及生还者三种不同的类型，斗士类的技能主要提升劳拉的近战能力以及在战斗中的生存能力；猎人类的技能主要提升劳拉的狩猎能力以及远程战斗能力；而生还者类的技能提升的则是劳拉的生存探险能力，当然部分技能可以提升特殊弹药的性能。与前作一样，游戏中并没有实际的等级概念，普通的技能需要用技能点来习得，当然也有部分特殊技能是通过古墓挑战习得。



玩家需要赚取足够的经验值来获得技能点，初期获得 1 点技能点所需的经验值并不多，但随着技能点获得数量的增加，获得 1 点技能点所需的经验值会越来越多。不过经验值的获得方法多种多样，推进流程、探索收集、战斗杀敌、完成支线任务与挑战等都能让劳拉获得经验值，而满足部分特殊条件的话，劳拉还会获得特殊经验值奖励。不过总体而言，想要学会三个分类里的所有技能还是需要花费很多技能点的，玩家可以根据自己的实际需求以及战斗风格选择技能的学习顺序。下面就给出完整的技能列表，以供各位玩家参考。

## 技能列表

| 分类 | 名称 | 效果 | 解锁条件 |
|---|---|---|---|
| 斗士 | 钢筋铁骨 | 减少敌人射击与近战攻击造成的伤害，可和“石之心”技能的效果累加 | – |
| | 铁皮 | 大幅减少爆炸和火焰造成的伤害 | – |
| | 闪避反击 | 闪避时，抓准时机按下Y键可使未穿着盔甲的敌人失去行动能力 | – |
| | 效率杀手 | 自动在被暗杀的敌人身上掠夺资源 | – |
| | 决斗者反应力 | 延长完成闪避反击的可使用时限，并能在成功做出闪避杀敌时获得额外经验值 | 闪避反击 |
| | 快速治疗 | 提高包扎伤口的速度，可和“战场军医”的效果累加 | 完成古墓挑战后习得 |
| | 内在力量 | 在每一场战斗中受到严重伤害时可立即恢复生命值一次 | 完成古墓挑战后习得 |
| | 致命攻击 | 暗杀终结技可让你以更迅速、更致命的方式杀死敌人，按下Y键以杀死附近未警惕的敌人 | 掌握任意8个其他技能 |
| | 隐秘着陆 | 跳跃落地与自高空着陆时，将不会产生让敌人察觉的声响 | 轻盈脚步、掌握任意8个其他技能 |
| | 闪避杀敌 | 闪避反击时抓准时机按下Y键可杀死未穿盔甲的敌人 | 闪避反击、掌握任意8个其他技能 |
| | 死从天降 | 从上方跳到敌人身上可立即用刀子杀死敌人，在指示提示出现时，按下Y键以发动攻击 | 战斗短刀、掌握任意8个其他技能 |
| | 战场军医 | 提高包扎伤口的速度，可和“快速治疗”的效果累加 | 掌握任意8个其他技能 |
| | 石之心 | 大幅减少敌人射击与近战攻击造成的伤害，可和“钢筋铁骨”的效果累加 | 掌握任意19个其他技能 |
| | 肾上腺素 | 在顺利完成暗杀后短暂抵御敌人造成的伤害 | 掌握任意19个其他技能 |
| | 精通闪避杀敌 | 闪避反击时抓准时机按下Y键可立即杀死未穿着盔甲的敌人 | 闪避杀敌/战斗短刀 |
| | 无声杀手 | 在不引起附近敌人注意的情况下暗杀敌人 | 隐秘着陆、掌握任意19个其他技能 |
| | 强力药效 | 战斗中包扎伤口后可短暂抵御敌人造成的伤害 | 掌握任意19个其他技能 |
| 猎人 | 取回箭矢 | 掠夺被弓杀死的敌人尸体时将有机会取回箭矢 | – |
| | 呼吸控制 | 可增加用弓箭进行集气时的稳定瞄准时间 | – |
| | 拾荒者 | 提高从敌人尸体身上掠夺的弹药量 | – |
| | 动物本能 | 使用求生本能时动物会发光，大型动物会留下易于追踪的脚印与血迹 | – |
| | 大地王者 | 使用求生本能时，会显示出附近的稀有动物，并且定位它们的位置 | – |
| | 解剖学知识 | 使用求生本能感知动物心脏的位置，并有机会造成大量伤害，不适用于熊或大型猫科动物 | 完成古墓挑战后习得 |
| | 地质学家 | 挖掘矿脉可以获得更多菱镁矿石，还有机会找到焰铁矿石 | 完成古墓挑战后习得 |
| | 双箭射击 | 在拉满弓以放大的画面瞄准时，可对不同的锁定目标同时发射最多2支箭矢 | 掌握任意7个其他技能 |
| | 沉稳制胜 | 大幅延长弓箭集满气后的稳定瞄准时间 | 掌握任意7个其他技能 |
| | 死亡之眼 | 当成功瞄准敌人头部时会出现爆头指示 | 掌握任意7个其他技能 |
| | 终结技 | 成功连续使用爆头、暗杀或死从天降杀死敌人，即可获得额外经验值，连续次数越多，提升的奖励加成阅读 | 掌握任意7个其他技能 |
| | 自然专家 | 提升从各种来源收集到的自然制作资源数量 | 掌握任意7个其他技能 |
| | 求生专家 | 提升从各种来源收集到的人造制作资源数量 | 掌握任意7个其他技能 |
| | 古代的能力 | 快速、无延迟地速射两箭，无法和“双箭/三箭射击”同时使用 | 完成古墓挑战后习得 |
| | 三箭射击 | 在拉满弓时以放大的画面同时对不同的锁定目标射出最多3支箭矢 | 双箭射击、掌握任意18个其他技能 |
| | 精准射击 | 三箭射击的锁定射击现在会自动锁定头部，而非身体 | 三箭射击、掌握任意18个其他技能 |
| | 专精用弓 | 近距离使出弓终结技，并提升从敌人身上掠夺出特殊箭矢的机率，按下Y键以解决失去行动能力的敌人 | 掌握任意18个其他技能 |
| | 专精手枪 | 执行近距离手枪终结技，并增加从敌人身上掠夺中空弹的机率，按下Y键以杀死失去行动能力的敌人 | 任何手枪、掌握任意18个其他技能 |
| | 专精步枪 | 执行近距离步枪终结技，并增加从敌人身上掠夺榴弹的机率，按下Y键以杀死失去行动能力的敌人 | 任何步枪、掌握任意18个其他技能 |
| | 专精霰弹枪 | 执行近距离霰弹枪终结技，并增加从敌人身上掠夺燃烧霰弹的机率，按下Y键以杀死失去行动能力的敌人 | 任何霰弹枪、掌握任意18个其他技能 |

TIPS 如果你觉得用右摇杆调整瞄准方向时有些别扭，不妨在游戏菜单中调整一下右摇杆的灵敏度。

| 分类 | 名称 | 效果 | 解锁条件 |
|---|---|---|---|
| 猎人 | 正统训练 | 将不需要抽出箭袋的快速射击箭矢数量提升为3支 | 完成古墓挑战后习得 |
| 生还者 | 快速制作 | 提升路途中制作可投掷物品与弹药的速度 | – |
| | 机智战士 | 使用自制的手持物品杀死或击倒敌人可获得更多经验值 | – |
| | 燃烧炸弹 | 利用红色煤气罐制作炸弹，利用敌人的无线电制作致命的感测地雷 | – |
| | 轻盈步伐 | 从高处着陆时可安全落地不受伤害，落地时按下B以翻滚 | – |
| | 勤学者 | 从求生贮藏点，文献，遗物和挑战中获得额外的经验值 | – |
| | 留意细节 | 使用求生本能以更轻松地寻找挑战物品 | – |
| | 铁腕 | 大幅提高攀爬岩石和冰表面的速度 | 完成古墓挑战后习得 |
| | 精通制作 | 可在大本营制作大量弹药和资源袋，并提升在半途制作的弹药量 | 掌握任意7个其他技能 |
| | 尸体陷阱专家 | 利用敌人尸体制作陷阱，使该尸体在其他敌人前来调查时释放出致命的毒雾 | 掌握任意7个其他技能 |
| | 掷弹兵 | 制作适用于步枪榴弹发射器的爆炸性榴弹，此榴弹可造成大量伤害并摧毁金属障碍物 | 榴弹发射器、掌握任意7个其他技能 |
| | 中空型弹头子弹 | 制作高杀伤力的手枪子弹，此类弹药于撞击时会扩张，因此更为致命 | 左轮手枪、掌握任意7个其他技能 |
| | 燃烧霰弹 | 制作燃烧霰弹枪霰弹，并利用它使敌人着火并造成严重烧伤害，或是用来点燃其他可燃物品 | 泵动式霰弹枪、掌握任意7个其他技能 |
| | 爆破专家 | 进阶的技术可提升所有制作手持物品的爆炸范围 | 掌握任意7个其他技能 |
| | 明眼人 | 能感知附近的陷阱（会如求生本能模式一样） | 完成古墓挑战后习得 |
| | 自然感应 | 在地图上使用求生本能时能显示附近自然制作资源的位置 | 完成古墓挑战后习得 |
| | 攀爬箭矢 | 按下Y键将可攀爬的宽头箭矢卡入柔软的树木表面以进行凌空跳跃 | 宽头攀爬箭矢、掌握任意18个其他技能 |
| | 敏锐直觉 | 求生本能会显示附近的遗物、文献、独石碑与保险箱，即使它们位于实心墙壁之后也依然有效，墓穴的入口会显示于地图上 | 掌握任意18个其他技能 |
| | 汽油箭矢 | 升级火焰箭矢以提升冲击时所产生的火焰爆炸的范围 | 火焰箭矢制作、掌握任意18个其他技能 |
| | 致命毒气箭矢 | 增加毒性箭矢释放的毒气规模与持续时间 | 毒性箭矢制作、掌握任意18个其他技能 |
| | 集束炸弹箭矢 | 升级榴弹箭矢可在接触到物体时释放额外的爆炸性物质 | 榴弹箭矢制作、掌握任意18个其他技能 |
| | 希腊火 | 提高火焰箭矢和汽油弹的杀伤力并使穿着盔甲的敌人着火 | 完成古墓挑战后习得 |

# 武器

在本作中，劳拉的武器被分为了五大类，远程武器分别是弓、手枪、突击步枪、霰弹枪，而近战武器只有一种斧头。除了斧头类别中只有攀爬斧外，四种远程武器类别中都会有多把不同的武器，不过在战斗中分别只能携带一把，不同类型的武器可以用方向键来进行切换，只有在大本营处才能替换同一类别下的不同武器。每种类别的第一把武器都可以在主线流程中获得，而其他用于替换的武器的主要获得途径有两种，分别是从游戏中的收集品之一——保险箱中获得对应的所有武器零件，或者是从补给小屋处用古代钱币交换。比较特殊的是最后一把弓以及最后一把霰弹枪，最后一把弓需要集齐全部五个墓穴秘宝才能获得，而最后一把霰弹枪的获得条件更为苛刻，需要以100%的完成度完成游戏后才能获得。

玩家可以通过两种手段来提升武器的性能，第一种是利用武器的升级项目对武器进行升级，升级项目需要消耗资源，主要提升的是武器的杀伤力、命中率、装填速度、弹药容量、射速这五项基本数值。在游戏初期，武器的升级项目数量并不多，玩家需要获得升级工具来使武器获得更多的升级项目，游戏中的升级工具一共有三个，其中两个需要从保险箱中获取，而第三个则需要在补给小屋中利用古代钱币交换。除了升级项目，第二种提升武器性能的方法则是获得武器附件，能够安装附件的只有手枪、步枪与霰弹枪这三类武器，每种武器的附件是固定的，在获得后会自动配备在该类别下的所有武器上。武器附件的获得方式有两种，分别为完成支线任务或是在补给小屋中用古代钱币交换。由于武器附件对于武器的功能强化十分显著，推荐优先获取，比如步枪的消音器、榴弹发射器等。下面便给出所有武器附件的功能介绍以及获得方法，以便各位玩家参考。

## 武器附件列表

| 分类 | 名称 | 功能 | 获得方法 |
|---|---|---|---|
| 手枪 | 手枪瞄准器 | 提升缩放倍率 | 支线任务奖励 |
| | 手枪消音器 | 可消减发射音量，避免发射后使敌人产生警觉 | 补给小屋内交换 |
| 步枪 | 步枪消音器 | 消除步枪击发的声响以进行暗杀 | 支线任务奖励 |
| | 镭射瞄准器 | 提升缩放倍率并附加瞄准指示功能 | 补给小屋内交换 |
| | 榴弹发射器 | 可发射爆裂物弹药 | 补给小屋内交换 |
| 霰弹枪 | 霰弹枪收束器 | 缩减霰弹的扩散面积以产生类似霰弹块的火力 | 支线任务奖励 |

# 装束

不计算DLC装束的话，劳拉也能在游戏中获得总计十套不同的装束，其中有一套需要在补给小屋中用古代钱币进行交换，其余的都能在流程中或完成支线任务后获得。这些装束除了会让劳拉的外观有所不同外，部分装束还会让劳拉获得一些特殊能力。装束的替换能够在大本营处进行，位于武器项目内的最后一栏。

# 装备与资源

除了用来战斗的武器，各种各样的装备物品也对劳拉的探险起到了重要的辅助作用。游戏中一共有二十一种不同的装备物品，均可以在大本营的物品栏项目中进行制作与查看。大部分装备品需要耗费资源进行制作，也有部分需要在主线流程中获得，或是在补给小屋处用古代钱币交换。装备品起到的功能各不相同，有一部分起到了提升箭矢、弹药以及资源的最大携带量的作用，还有的能够让武器获得更多的升级项目，剩下的一些装备品作用则比较特别，比如呼吸器能够让劳拉长时间在水下呼吸，攀爬器可以让劳拉在绳索上迅速攀爬等等，了解装备的功能并合理运用，能够让劳拉的探险与战斗更为轻松。

除了普通的装备品以外，游戏中还会有手雷、汽油弹以及烟雾弹三种手制装备，需要捡取场景中的素材道具后进行现场制作，制作这些手制装备也需要消耗资源，并且无法进行储存，可以说是现场制作后就要现场使用的消耗品，不过在战斗中加以利用，往往会获得奇效。




TIPS 在向软木上安插宽头攀爬箭矢时，箭矢中心周围的颜色会表示出箭矢之间的距离是否足够劳拉进行跳跃，保证全部都为绿色即可安心进行跳跃。

此外，弓也会拥有火焰箭矢、毒气箭矢以及榴弹箭矢这三种特殊的箭矢，这些箭矢会在流程推进过程中解锁，并且需要消耗资源进行制作，特殊箭矢不仅能用来处理一些障碍，也能在战斗中发挥不错的效果。

不同于前作只有残料一种资源，本作的资源被细分成了多个种类，每一种资源的用途以及获得途径都有所不同，不过基本都可以通过狩猎和采集来获得。当然，玩家也可以通过搜刮求生贮藏点来获得大量的资源。到了游戏后期，玩家解锁了生还者类别中与获取资源相关的技能后，资源的获取会变得更为轻松。不过值得注意的是，每一种资源都是有携带上限的，需要制作特定的装备品，资源的携带上限才会提升。

## 收集相关

与前作相比，本作收集品的数量可谓大幅增加，种类也更为丰富。在本作中，与游戏完成度有关的收集品总共有七种，分别是保险箱、墓穴秘宝、遗物、文献、壁画、求生贮藏点以及钱币秘宝，与前作一样，劳拉能够通过强化后的求生本能来轻松找到藏在墙壁后的收集品。本作中的收集品并不是单纯用来收集的物品，它们能让劳拉获得各种不同的收益，下面将分别进行说明。

**保险箱、墓穴秘宝**：与新武器以及武器升级工具的获得有关，从保险箱与墓穴秘宝中获得武器套件，集齐一把武器的所有套件即可获得该武器，墓穴秘宝一共只有五个，分别位于游戏中五个墓穴的深处，集齐之后能够获得游戏中的最强弓“无情呢喃”。不过由于墓穴中并没有敌人以及谜题，所以收集起来并不麻烦。

**遗物、文献、壁画**：这三种收集品属于单纯的叙述性收集品，用来让玩家了解游戏的背景故事以及古代文明的历史背景，不过收集这三种收集品能够获得语言经验值，并以此来提高劳拉的语言等级。

**求生贮藏点**：求生贮藏点中会有各种各样的资源，在缺乏资源时进行收集能够有效对资源进行补充。

**钱币秘宝**：收集后能够获得古代拜占庭钱币，用这些钱币能够在苏联设施的补给屋中换取各种武器与装备。

由于收集品的增加，本作中的收集指引物品也变成了三种，分别是文件管理器地图、探险者斜背包以及独石碑，这些收集指引物品几乎在每张地图的每个区域（包括非主线古墓）都会存在，获得之后该区域的收集品位置就会在地图上标出。文件管理器地图能够指出文献与遗物的位置，但并不像游戏内求生指南中所说的能够指出壁画的位置；探险者斜背包则能够指出求生贮藏点、保险箱的位置，还能降洞穴入口在地图上标出；独石碑能够指出钱币秘宝的位置，不过比较特殊的是，这需要劳拉的对应外语等级提升到相应程度后才能解读。收集指引品在游戏中起到了指引作用，但其本身并不会被计入游戏完成度，再加上本作的收集难度并不高，所以有信心直接找齐所有收集品的玩家，大可不必对收集指引品进行收集。

## 支线与挑战

除了主线流程之外，游戏中有不少其他内容供玩家游玩，其中挑战和古墓挑战都是在前作中出现过的内容，基本会出现在每个大型地图之上，完成挑战能够赚取到经验值，以及用于购买卡片的金额，挑战的内容多种多样，具体可以参考下文的挑战指引部分。古墓挑战则比较特殊，这需要玩家找到隐藏在苏联设施、地热山谷以及失落之城这三张大型地图中的古墓，并且完成古墓中的谜题，完成古墓挑战不仅能够获得大量的金额奖励，还能学到一些特别的技能，不过古墓挑战的谜题一般都比较复杂，具体可以参考下文古墓挑战部分的详解。

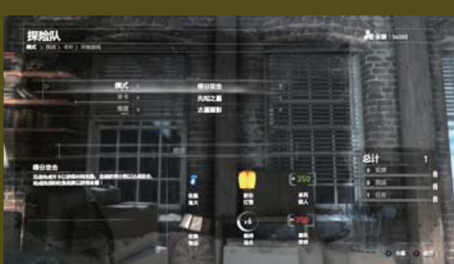



支线任务是本作的新增要素，只会在苏联设施以及地热山谷这两张大型地图上出现，玩家要从特定的NPC处接取这些任务，之后完成任务指定目标，再返回向NPC汇报。完成这些支线任务除了会带来丰厚的经验值以及金额奖励外，还能让玩家获得一些实用的装备品、武器附件以及装束。因此如果玩家在主线流程途中接到了支线任务的话，建议优先将它们完成，具体的达成方法可以参考下文的支线任务攻略部分。



## 探险队

探险队模式是本作的一个新增模式，该模式允许玩家用四种不同的玩法来进行单人游戏。在探险队模式中，玩家不仅在开始关卡时为自己选择各种各样的挑战，还可以用带有各种不同效果的卡片来对游戏中的细节进行影响，以此来获得与正常流程中截然不同的游戏体验，比如弱化玩家、强化敌人，或是强化玩家、弱化敌人等等。游玩探险队模式能够赚取游戏中的金额，这些金额能够在主菜单的市集中购买卡包以获取新的卡片。由于探险队模式的四种玩法规则均不相同，其中重玩章节与重玩章节精英模式主要是让玩家回顾已经玩过的关卡，其中精英模式才允许玩家使用自己升级过的武器和装备进行游戏。比较特殊的模式是得分攻击模式与遗民反抗行动，下面会进行详细说明。




## 得分攻击

得分攻击是一种特殊的章节重玩模式，该模式下每个关卡都会有一个分数，玩家需要争取以更高的分数过关。获得分数的方法多种多样，其中包括了时间奖励，也就是说玩家需要尽快地完成章节。而除了快以外，玩家还需要通过其他手段来赚取分数，这包括了收集该模式下独有的鬼火、射击该模式下独有的灯笼以及打倒敌人等等。此外，该模式中还有连击的设定，如果玩家进行了之前所说的加分行为的话，连击数便会增加，连击数旁会有一个连击槽，在没有获得分数加成时，这个槽会不断减少，不过在连击槽减到零前，连击都是会保持的，此时如果能够继续获得加分的话，连击数便会继续增加，连击数越高的话，进行一次加分行为所获得的分数加成也会变多。当然，该模式下也要尽可能避免受伤，因为每一次受伤都会导致分数被扣除。游戏的难度会影响打倒敌人所能获得的分数倍率，而卡片则会影响总分数的获得，具体的百分比已经被标在了卡片的右上角。一个章节完成后，游戏会根据玩家所获得的分数给予不同的奖牌，最高为金牌，每个奖牌所需达到的分数在选择关卡时便会显示出来。想要向金牌冲击的话，除了要对关卡有一定的熟悉程度外，带上让游戏变得更有挑战性但是能够获得额外分数加成的卡片也是十分必要的。

**TIPS** 除了弓具备特殊箭矢，其他三种远程武器也各具备一种特殊弹药，合理利用能使战斗更加轻松。

# 遗民反抗行动

另外一个比较特殊的模式，该模式允许玩家创建自己的任务以及挑战他人创建的任务。在创建任务时，首先，玩家需要为任务选择特定的关卡以及关卡的时间与天气，时间和天气将会影响关卡中出现的敌人和任务。之后，就要为关卡选择以卡片形式存在的任务目标。玩家可以为关卡设置各种各样的特殊条件，包括劳拉设定固定的装配与卡片，甚至是限定其他玩家必须在没有死亡的情况下完成所有目标的硬派条件。当然，如果是游玩其他玩家创建的任务的话，就要在其他玩家设定的条件下达成任务目标，不过完成任务后能够获得丰厚的金额作为奖励。因此，在本模式下游玩他人创建的任务，以此来赚取金额也是一个不错的选择。






# 主线流程指引

## 高山之巅

1. 开始游戏后跟随约拿前进，中途道路崩塌后劳拉需要在岩壁上攀爬，用左摇杆控制劳拉向右移动，在岩壁边缘推住摇杆的情况下按 A 键向右侧岩壁跳，注意跳跃后需要按 X 键稳住劳拉的身体，到最右侧岩壁后再向上跳就能回到路面。

2. 继续前进看到一面冰墙，按 X 键后即可用攀爬斧钉住在冰墙上，之后用左摇杆控制劳拉在墙面上的攀爬。爬到最高处的左侧边缘后按 A 键向左侧跳跃，继续向左跳就能与约拿汇合。注意跳跃后要抓住时机按 X 键，这样劳拉才能继续钉住在冰墙上。

3. 穿过山洞会见到第二面冰墙，根据提示沿着冰墙前进，有一部分墙面崩塌后，直接跳到右侧距离较远的冰墙上，之后向上跳即可触发剧情。注意要按 X 键让用攀爬斧钉住在冰面上，否则劳拉会掉下山崖摔死。

4. 剧情过后用左摇杆晃动绳索，让劳拉靠近右侧冰墙，并且按 X 键用攀爬斧钉住冰墙，重复两次后即可继续在冰墙上移动，向上爬触发剧情。

5. 雪崩开始后迅速向前移动，前进过程中注意不要被流动的雪推下山崖，到尽头的滑索处跳起抓住杆子，之后摆荡跳到滑索上一路滑下，沿着坡道下滑时要按 X 键稳住身体。到悬崖边后迅速向右侧移动，在边缘处迅速往右侧跳，不然很容易被雪冲下悬崖。爬上山崖后道路会开始崩塌，一路跳跃前进，到尽头直接向对面冰墙跳过去，之后便会触发剧情。



## 先知之墓

1. 剧情过后即可开始自由行动，按 VIEW 键 /BACK 键打开地图可以看到所要前往地点的位置。沿着峭壁向上攀爬，之后就能看到一个小洞，从小洞可以进入一个小型墓穴。墓穴的东侧有一个带有裂缝的石壁，调查石壁后用攀爬斧撬开石壁就能来到隐秘的绿洲。

2. 沿路攀爬到石桥上，走到一半时石桥会开始崩塌，注意及时进行跳跃，否则会摔死。沿路走进一条狭窄通道，在尽头按照提示按 Y 键踢开阻拦的石头进入地窖。

3. 进入地窖后一路向前走会触发陷阱，迎面而来的尖刺需要用手枪打掉其连接处才能破坏。前方的道路会塌陷，让劳拉掉到一个水塘之中，此时先用攀爬斧砸开侧面的石墙，让水流上升，之后爬上边缘的平台，用手枪破坏把木板吊在半空中的连接木块，之后就能借助浮起的木板爬出水塘了。继续前进会踩到陷阱，不过此时会进入子弹时间，迅速射击破坏掉迎面而来的机关。此时水位会上涨，迅速连按 X 键用攀爬斧破坏掉陷阱，之后连按 B 键快速向前游动，上岸后继续前进即可进入先知之墓。




4. 进入古墓后首先来到最底层，利用求生本能找到可以敲碎的石墙，敲碎石墙后让水位上升。之后前往背对入口左侧任务标记标出的位置，向上攀爬后跳到悬在半空中的木板上，此时一旁的水闸会打开，水位会继续上升。

5. 从主墓室正面的石壁向上攀爬，到中段后向侧面攀爬移动，直至能够爬上中间的平台，此时要注意地面上的发光处，这里会有尖刺陷阱，直接跳过去即可。之后从平台边缘跳到主墓室旁的石柱上，借着石柱跳到对面的平台，之后沿路前进，注意隧道中会有尖刺陷阱以及之前出现过的带刺木桩陷阱，留意好地面就能躲避掉。

6. 穿过隧道后会有一个比较麻烦的谜题。首先用手枪射击被竖挂在空中的木板连接处让木板落下，之后利用半悬在空中的木板跳到对面平台上，注意动作要迅速，否则会被闸门中的水流冲下木板。到达对面平台后，用攀爬斧破坏掉这里的石壁让水流出。之后再跳向半空中的木板打开闸门，水位上升后迅速跳上浮在水面上的木板，此时的木板已经移动了位置，其右侧会有一个石柱，趁水位没有下降时跳到右侧石柱上，再借助石柱右侧的石柱跳到半悬着的木板上方的木杆上即可解开谜题，剧情过后爬上平台就能找到石棺。

7. 此时古墓开始崩塌，迅速解决掉迎面的两个敌人，之后沿路跑酷前进，基本没什么难点，速度快即可，逃出生天后本区域的探险结束。

# 西伯利亚荒野

1. 开场后一路前进就能看见一个大本营，不过要先寻找用来生火的资源，开启求生本能很容易就能找到。之后返回大本营生火，剧情过后可以先在大本营进行休整，比如让劳拉学习技能以及强化武器等等。

2. 休整好之后就可以朝目标地点前进了，场景中掉了树皮的树可以进行攀爬，利用求生本能很容易就能发现。利用树木攀爬到任务标记所在的平台上，继续前进便会触发剧情，劳拉会遭遇一头棕熊。剧情过后按B键回避掉熊的攻击，之后迅速往回逃跑，注意有积雪的区域要利用跳跃跳过，否则很容易被熊追上。逃到树枝后面之后，连按Y键对熊进行攻击，之后在山崖边会有一段连续的QTE，劳拉还是被熊推下了山崖，不过好在没有生命危险。

3. 受伤的劳拉需要治疗自己的伤势，按照地图上的标志获取草药，之后按LB键即可进行治疗。治好伤势之后，就要想办法对付棕熊了，按照地图上的标记获取必要的毒性蘑菇以及布料，之后返回大本营制作出毒性箭矢，之后劳拉会在大本营中进行休息。

4. 睡梦中的劳拉被枪声惊醒，原来是有人在被圣三一的士兵追杀，剧情过后需要对付一批敌人。首先劳拉会躲在树上，对着树下的一名敌人按Y键跳下将其击晕，然后再按一下Y键即可将其击杀。之后躲在前方的草丛等待第二名敌人自己过来，抓住时机按Y键即可将其暗杀。之后一段路上会有不少敌人，建议直接潜行暗杀掉零散的敌人，之后会看到敌人的一个营地，用弓箭引爆一旁的汽油桶可以解决他们。

5. 返回之前遭遇棕熊的地点，在山洞前可以再收集一些蘑菇已补充毒箭。山洞中会再次见到棕熊，可以用蓄力射击吸引它的注意。此时它会冲过来，及时按RB键发射毒箭能够使其陷入硬直，此时换用普通弓箭输出，建议使用蓄力射击增加伤害。毒箭的效果消失后可以再补一发，之后再射几箭即可把熊干掉，如果不幸被熊贴身的话，可以利用B键躲避其攻击。干掉棕熊后，破坏洞穴深处的石壁继续前进就能进入冰河洞穴。

# 冰河洞穴

1. 进入洞穴后沿路游泳前进，潜水通过一个水下洞门后能够找到一个大本营，从大本营左侧的高台可以跳到下一区域的入口。之后会有一段蜿蜒的道路，虽然有些平台的缺口较大，但是所有平台之间的缺口都能用跳跃通过，需要相信劳拉的跳跃力。

2. 在蜿蜒道路中段能够找到古墓"冰船"，具体谜题解法请参见下文的"全古墓挑战指南"。之后的一段路没什么难点，一路攀爬跳跃即可通过，注意出口前有一段水路距离较长，游泳通过时必须连按A键加快速度，否则很容易被溺死。走出冰河洞穴的出口后，劳拉便来到了老旧的苏联设施。



# 苏联设施——设施景色

1. 在大本营进行休整后从滑索滑下，一路前进会遭遇三名敌人，绕后暗杀或直接用弓箭暗杀后，从他们所处位置左侧爬进一个设施中。建筑前的空地上会有四名正在搬运货物的敌人，首先躲在空地前的草丛中，并且优先暗杀掉草丛旁的敌人。空地的箱子上会有不少油灯，趁敌人在附近时用弓箭引爆油灯就能处理掉一些敌人，其余的敌人会被吸引过来，等他们走到草丛旁全部暗杀掉即可。

2. 解决掉敌人后进入建筑，之后沿路往高层前进，到最高点后利用滑索滑下。之后会遇到一处障碍，捡起一旁的油灯并将油灯扔向障碍即可将其破坏。通过障碍后劳拉会获得一把手枪，一旁的房间内圣三一的手下正在审问一名人质，直接用手枪打碎玻璃与他们开战，利用好掩体很容易就能干掉他们。

3. 打开人质身旁的门，从尽头的窗户进入敌人的仓库，剧情过后需要清理掉这里的敌人，建议尽量潜行暗杀。优先干掉下层落单的敌人，之后爬到上层，暗杀掉这里的一名敌人，之后再用弓箭扫清下面余下的敌人比较妥当。清理完敌人后，拿起二层角落里的油灯，把它扔向下层的障碍物，这样就能把门炸开。注意门外会有两名敌人，利用好掩体以及引爆屋外的油桶就能轻松解决掉。

4. 解决掉敌人后沿路前进经过火车站，走到尽头看到一座瞭望塔，爬到瞭望塔上，利用滑索来到伐木场。在这里我们会遇见一名NPC，从他手里能够接到第一个支线任务，奖励是开锁工具，建议优先完成。此时可以先在该区域进行探索，注意这里有很多狼出没，需要小心对付。

5. 收集完毕后继续往伐木场北侧前进，沿着地图上黄色的路线来到伐木场地区的东北角，沿着墙壁爬到上层平台，这里会有一个大本营，之后沿着山路向北前进。来到一座木桥前，注意不要跳到木桥上，因为桥会直接崩塌，从一旁的岩壁直接爬到上层平台，之后沿路前进，继续向北走就能来到通讯塔台区域，这里会有几名敌人，解决掉后能够发现一个大本营。大本营旁的木屋便是补给小屋，在这里可以用古代钱币换取武器。穿过小屋会看到一座瞭望塔，爬到塔顶利用滑索即可前往苏联设施中的一个独立区域——古拉格劳改营。

# 苏联设施——古拉格劳改营

1. 剧情过后劳拉已经身处圣三一的监狱之中，必须想办法逃离这里。调查牢房墙壁旁的水管把钢管拔下，之后调查旁边的石墙用钢管敲出一个缝隙，进入缝隙后的房间能够获得反曲弓。返回之前的牢房，对着牢门上方绕着的绳线射击，之后拉动射出的绳箭就能把铁栏的一部分拉下来，之后劳拉便能顺利逃出牢房，顺便还救了一同被关押在牢房中的陌生人雅各。

2. 跟随着雅各一起逃跑，来到下层的房间中可以先搜刮一番，此后撬开被锁的房门继续前进，利用梯子爬到上层即可从天窗来到屋子外面。屋外的空地上会有数名敌人，高难度下在此处不能冒然行动，否则会被打得很惨。通过的方法不止一种，这里提供一种比较安全的路线，首先用弓箭爆头射杀掉劳拉初始位置右手边上方两个瞭望塔上的敌人，之后再在远处将集装箱上以及屋顶上站着的敌人分别爆头，注意集装箱上的敌人会来回走动，需要等他停下脚步时再进行射击。此时就只剩地面上的敌人，剩下的敌人基本不会落单行动，不过屋子里有一名敌人会走出屋子，建议先解决掉屋子里的敌人，之后暗杀掉屋外落单的敌人。对于空地中央的敌人，可以直接将油灯扔到他们身旁的火堆上将他们炸死，余下的敌人就很好对付了。把敌人全部解决掉后进入小屋，

调查桌子旁的开关即可打开对面的铁门。

3. 穿过铁门后能够看见一个木桩，站在木桩旁朝对面楼梯上侧的木杆射出绳索箭矢就能制造出滑索，利用滑索前往楼梯上层，然后爬到楼梯旁的窗沿上，一路向右攀爬，拐弯后从窗户跳进建筑内部触发剧情。剧情过后劳拉会躲在下水道中，沿着下水道往前走进入一个房间。

4. 开门进入下一个房间，这里会有一个带转轮的装置，站在装置后面向对面的带绳铁板发射绳索箭矢，让装置与铁板连接起来，之后转动装置上的转轮使水位上升，这里就能直接通过。打开下一扇门时会冲进来一名敌人，不过他的突击步枪会被劳拉夺走，抓住机会把这名敌人解决，之后的道路上会有数名敌人，不过有了突击步枪对付他们会轻松不少，注意利用好掩体即可。来到一个水池前，又有一波敌人会冲出来，此时系统会提示玩家制作破片手榴弹，在材料足够时，按住 RB 键制作后即可进行使用。解决掉屋外的敌人后进入屋子，这里也会有数名敌人，利用好掩体将他们解决。

5. 沿路继续前进能够找到本区域的大本营，稍作休整后进入大本营左侧铁门后区域，不过这里也是重兵把守，一场恶战在所难免。这里的敌人火力很猛，而且有不少在高处的平台上，不过只要向平台支柱射出绳索箭矢，就能把支柱拉断，这样能够瞬间解决数名敌人，剩下的敌人对付起来就很轻松了。解决掉这批敌人后，会有一波强力敌人出现，他们的火力很强，此时要利




用掩体旁的物品制作破片手榴弹，将他们炸倒后迅速解决掉。第二批敌人中会出现盔甲兵，这种敌人必须要将其头盔打掉才能爆头，很难对付，建议先对付其他敌人，把盔甲兵留到最后解决。

6. 之后的一段路程没什么难点，到达目的地后触发剧情，劳拉与雅各会遭到直升机的轰炸，此时迅速向前跑即可。之后劳拉会落入水中，快速连按 B 键迅速游向水面，上岸后发现直升机又追了上来，之后是一段跑酷流程，不过直升机是打不中玩家的，安心向前狂奔即可，最后劳拉会再次落入水中。

# 苏联设施——铜矿工厂广场

1. 劳拉醒来后触发剧情，之后需要向苏联设施地图东南角的铜矿工厂广场前进，此时可以先完成新出现的支线任务。跟随任务指引来到地图右下角区域，能够找到铜矿工厂广场区域的大本营。

2. 用绳索箭拉开封住工厂入口的木板，进入工厂后可以先搜刮一番。之后借助梯子爬到一辆列车上，借助一路的平台和梯子来到建筑物的上层。此时会遭遇一批敌人，在拿起酒瓶后按照提示按住 RB 键制作汽油弹，之后就能用汽油弹教敌人做人了。

3. 继续前进，用汽油瓶制作汽油弹点燃前方的可燃烧障碍，在屋子的另一侧用绳索箭矢朝悬挂物射击，即可借助悬挂物摆动到对面平台。再利用绳索箭矢拉开前路的障碍，继续前进利用墙壁攀岩到一个有圆筒的平台上，利用圆筒上的梯子爬上去，之后跳到对面的墙上，爬上建筑后会有一名敌人，等他站在平台边发呆时将其暗杀即可。之后利用梯子爬到高处，沿着屋檐爬到上层平台，利用滑索滑到对面，用绳索箭矢构筑滑索滑入另一座屋子，之后会有数名敌人，火力比较集中，利用好掩体才能较为安全地解决他们。

4. 一路攀爬前进来到一个充满瓦斯管道的屋子，这里会有一场强制战斗，敌人并不难对付，注意好他们扔出的爆炸物即可。解决掉这一波敌人后从右侧通路前进，用汽油弹破坏掉可燃烧障碍，之后还会有数名敌人，可以直接攻击屋顶处泄漏的瓦斯管道制造爆炸来将他们一网打尽。

5. 沿楼梯向上一路前进，这里沿路都会有敌人出现，利用好掩体慢慢前行，沿路会有很多弹药补充，所以不必太过节省弹药。最后会有三名拿盾牌的盔甲兵出现，用枪械很难对付他们，好在他们只会一个一个下来，并且只会使用近战攻击，没有下来的人则会用爆炸物辅助。在注意躲避好爆炸物的情况下，利用场景内的汽油瓶制作汽油弹将他们逐个解决即可。解决完敌人后，沿路顺着梯子即可爬出建筑，剧情过后来到废弃矿坑。

# 废弃矿坑

1. 跟随雅各一路前进，触发爆炸后迅速向前奔跑，之后会与雅各分开。来到一个空旷区域后会发现几名敌人，快速解决掉后调查升降机的控制台，不过升降机似乎被卡住了。推动场景中央的运输车到平台旁，踩着运输车爬上二层，之后会获得一把战斗短刀，对着一旁的绳索按 Y 键割断绳子把障碍清除，来到升降机旁把绳索割断。之后从升降机正面向上爬，利用右侧的冰墙爬到上层的铁架上，之后即可沿路爬上平台。



2. 注意好沿路的陷阱，继续前进能够发现一个大本营，继续往前走会遭遇一大批敌人，其中还有一名盔甲兵，不过这里有能够用来制作烟雾弹的材料，利用好烟雾弹能够将他们轻松暗杀。解决完敌人后，利用尽头的滑索来到遗迹大门口。然后利用大门口处与卡车相连的绳索滑到卡车上，在沿着卡车爬上平台。此处需要先把坡道上的矿车推下去，之后从转轮装置后面发射绳索箭矢，让卡住卡车的矿车与装置相连，之后转动转轮拉动矿车，到底后放开，用小刀割断绳子，让矿车把卡车撞下平台，遗迹大门的一部分会被拉开。

3. 沿路前进，利用滑索来到另一个平台，沿路向下会遭遇敌人，这里的掩体较少，而且会有数批敌人出现，要做好持久战的准备，场景中的汽油桶以及手雷制作材料也可以好好利用一下。

4. 返回门内朝侧面的冰墙走，注意这里的楼梯会崩塌，必须快跑跳起附在冰墙上，沿着冰墙一路前进。返回平台的另一头，用绳索箭矢拉开石门内的木板障碍。一路前进会遭遇尖刺陷阱，从陷阱侧面的冰墙爬上去，此时会回到之前遭遇敌人的水池处，并且会再次出现一批敌人，盾牌兵依然要用爆炸物对付。

5. 沿路走到尽头利用滑索滑到升降机上，再从升降机爬到平台上，把平台上的推车推到与升降机吊着的重物同一直线上，然后用绳索箭矢连接重物与推车上的装置，转动转轮就能让重物被水流冲到，升降机会被拉下，大门的另一部分会被拉开。此时矿坑会开始崩塌，一路跑酷进入遗迹，剧情过后沿着指引离开矿坑，经过一段水路后我们就会来到本作中的另一块大型区域——地热山谷。

# 地热山谷——废墟营地

1. 进入地热山谷后一路前进利用滑索滑下后触发剧情，之后开始进行与圣三一的开战准备。跟随指引前往目标地点，听完索菲亚的作战计划后开始行动，之后的任务是点燃烽火台召集同伴。

2. 跟随任务指引走到一座石桥尽头，制造滑索滑向对面的烽火台处。沿路向上走，钉在岩壁上后顺着岩壁进行攀爬。注意有的地方需要按B键瞬间放开岩壁，落到下面的岩壁处后再次按X键重新钉住，时机没把握好的话很容易直接掉下去摔死。之后的攀爬没什么难点，进入烽火台内部后获得油瓶，之后就能制作火焰箭矢了。继续沿路向上攀爬，之后跳到一个吊在空中的平台上，按十字键↑调出武器切换界面并且装备上弓，再通过按十字键↑把特殊箭矢切换为火焰箭矢，对准塔顶的树枝按RB键即可把它们点燃，之后直接利用滑索离开烽火台，返回村子与雅各他们汇合。

3. 走到半路时就会发现圣三一部队开始袭击村子，此时迅速返回村子。剧情过后获得游戏中的第一把霰弹枪，之后迅速解决身旁的两名敌人。由于有了霰弹枪，这里可以选择相对激进的方式突进，迎面而来的敌人直接用喷子招呼即可。




一路解决完杂兵后，会出现一名手持喷火器的敌人，他会使用喷火器向前方使用大范围的喷火攻击。正面对抗他肯定是很困难的，正确的打法是趁他喷火时利用B键快速回避，绕到其背后直接射击背上的油罐，如果他转身的话，便与他进行周旋，再绕背攻击油罐，重复几次后即可把他干掉，之后便会进入剧情。

# 卫城

1. 剧情过后跟随任务指引前往塔楼，过了桥进入一栋建筑之后便会进入卫城地图。之后是一段一条路走到底的跑酷，爬过岩壁后利用箭矢制造滑索，然后滑向对面，经过一条水路后到达塔楼所在区域。

2. 沿着山路下坡来到遗民集市，继续前进会来到一块敌人重兵把守的区域。这里的敌人数量很多，不过我们并不需要和他们正面对抗，借助草丛贴墙走左侧通道，可以暗杀掉一名落单的巡逻兵。之后贴着左侧通道的墙走到区域的另一头，之后需要前往对面。注意好敌人的动向，等迎面而来的敌人走过后再行动。有一名敌人会走到火堆旁，跟在后面将其暗杀，继续贴墙前进，躲在掩体后面用弓箭射杀掉一名把守在并经之路上的敌人，沿路走进入地下通道。

3. 地下通道中会有两名敌人，迅速解决掉即可。继续前进会发现空地上有四名敌人，优先暗杀掉门口的一名敌人，之后沿边缘绕到另一名落单敌人的背后将其暗杀。此时另外两名敌人可能会发现劳拉，不过与这两人正面对抗并不困难。解决敌人后继续向前走，劳拉会因为爆炸而摔到下层，下层的走道里会有两名敌人，捡起路边的汽油瓶做成汽油弹一发就能解决，之后穿过墙壁的缝隙来到另一条走道。

4. 在走道尽头找到索菲亚一行，不过有三名敌人看押他们，可以绕背暗杀掉一个，之后迅速用近战解决掉另外两个，之后要寻找让索菲亚一行撤离的方法。用攀爬斧破坏侧面的石墙，沿路前进发现一扇破洞的窗户，在其左侧便是军械库，在这里能够获得榴弹箭矢。返回破洞窗户处，切换榴弹箭矢对着窗户后面的障碍射击即可把障碍破坏。

5. 剧情过后沿着楼梯向上走，之后能够发现一个大本营。继续前进，通过一条窄道后跳上石桥，之后越过断桥就能来到城门口。用榴弹箭矢破坏门口的障碍物后进入城内，在空地上遭遇一波敌人，这里建议利用好掩体将他们逐个击破。利用榴弹箭矢破坏堵住桥洞的障碍物后继续前进，之后又会出现一波敌人，这里推荐换霰弹枪迅速解决掉地面上的敌人，高处桥上的敌人可以躲在侧面对付，如果击中桥上的爆炸物的话就能把他们一网打尽。之后建议拿霰弹枪迅速向前进攻，来到一块空地后会触发剧情，这里也会有一个大本营。

6. 剧情过后继续前进，狭长通道内的敌人可以用榴弹箭矢对付，因为这里有充足的榴弹箭矢补给。之后会出现一名盾牌兵，利用爆炸物解决掉吧。继续前进发现三名敌人，用毒性箭矢或者近战暗杀迅速解决掉他们，之后会有敌人的增援出现，数量有一点多，建议躲在掩体后面慢慢解决。最后会出现一名远程盔甲兵以及一名盾牌盔甲兵，优先解决掉远程兵，之后的盾牌兵可以利用场景中的油桶来对付。

7. 剧情过后继续前进，利用绳索箭矢制造滑索到达对面的平台，之后需要跳起按X键利用新拿到的钩斧钩住上方的装置才能到达下一平台。继续前进，下一个需要跳跃的地方需要跳起后按X键，用钩斧钩住对面平台的边缘。继续前进，之后还有多处需要用到钩斧的地方，不过都很简单，最后从出口返回地热山谷。

# 地热山谷——大教堂庭院

1. 在大本营休整后准备回到村子，利用钩斧摆荡到滑索上滑下，再从一旁的斜坡滑下。之后一路往被占领的村庄前进，岸边的敌人可以直接从水中将其暗杀。上岸后能够看到火堆旁有一群敌人，这里可以不用管他们，慢慢从左侧的草丛区域通过，注意好巡逻敌人的路线即可。进入屋子后会有两名敌人，直接用地面上的汽油瓶制作汽油弹解决掉，之后迅速从窗户口跳出屋子。



2. 之后的路线依然会有巡逻的敌人，不过右侧会有草丛能够用来躲藏，趁敌人背对着劳拉的时候行动，守在必经的小木屋前的敌人可以直接用弓箭暗杀，经过小木屋后一路前进，又会发现一个敌人的聚集地，这里的敌人数量很多。不过在初始地点旁有一颗树，爬上树后能够跳到一个高处的平台上，之后可以用弓箭暗杀掉屋子附近巡逻的敌人，再从平台跳到对面的树枝上，跳起利用钩斧钩住树枝，就能跳到离屋子最近的一棵树上，从这里可以直接来到屋子二层。从二层平台能够直接看到屋子里面的情况，这里有两名敌人，并且其中一名会走到另一名附近，趁他们走到一起时可以直接用毒性箭矢一网打尽。之后进入屋子，沿路来到另一侧的二层，在尽头跳起利用钩斧钩住对面的石墙，之后沿路爬上平台。

3. 继续前进能够发现教堂庭院的大本营，注意在这里可能会遭遇到一只猞猁，用霰弹枪能够快速解决掉。之后沿着岩壁旁的山道前进，到高楼的外墙后向上爬上一个平台，暗杀掉这里的一名敌人，利用钩斧跳上对面平台，之后小门左侧墙壁上的攀爬点爬到门上方的平台，利用钩斧摆荡至对面。之后的几个平台跨度都比较大，必须利用钩斧才能到达。后面的平台上会有敌人，直接从远处射杀，之后继续沿路跑酷前进，就能来到被淹没的档案室。

# 被淹没的档案室

1. 进入建筑后顺着有攀爬物的一面墙向上攀爬，到顶后沿着攀爬点横向攀爬，之后落到下侧的攀爬物上，沿着攀爬物就能爬上一个平台。从平台旁的攀爬点爬上一个木杆，木杆对面的高处有攀爬点，需要跳起后用钩斧钩住才能向上爬，爬上平台后继续前进触发剧情。

2. 剧情过后劳拉会被悬在空中，用手枪射击两个悬空的发电机，射爆后劳拉会掉入底部。剧情过后钻过一个小洞进入档案室内部，这里会有一个大本营。沿路前进，途中需要射杀一名濒死的士兵，来到一个障碍处，从远处射击障碍前的爆炸物破除障碍，继续前进在一个空旷神殿中发现阿特拉斯地图。

3. 获得地图后圣三一的士兵也会赶来，他们的攻势很猛，不过好在场景的上层和下层都有爆炸物可以利用，很快就能把敌人清理干净。经过一道门后出现第二批敌人，这批敌人会处于未发现劳拉的状态，可以利用汽油弹或爆炸物偷袭他们，解决干净后又会有几名敌人破门而入，可以事先准备好汽油弹招呼他们。之后的一段水路会有敌人用火焰喷射器朝水面喷火，这一段路需要全程潜水游过，注意连按B键加快游泳速度。




4. 上岸后来到一个空旷区域，这里需要想办法炸倒中央的雕像。首先直接射击雕像旁水中的爆炸物使其爆炸，之后跟随任务指引前往北侧区域，这里会有三名敌人，可以在高处利用燃烧弹或者空中暗杀解决掉麻烦的盔甲兵，剩下的普通敌人很好对付。使用绳索箭矢拉开西侧墙面上的木板障碍，从缝隙钻过去来到墙后面的区域。一路前进会看到一个斜着的木制容器，用绳索箭矢拉动容器口的木板，就能让炸药桶掉出来，之后用绳索箭矢将炸药桶和一旁木制杠杆的左侧相连，把炸药桶踢下去，再用绳索箭矢拉动杠杆的另一头，使杠杆的方向发生变动，把炸药桶运送到石像附近。之后再放出一个炸药桶，使其和杠杆没有连接炸药桶的一端，把炸药桶踢下去，使杠杆两边保持平衡。来到离雕像较近的炸药桶旁，割断绳子使其掉落到平台上，再将其踢到水中，炸药桶就会漂到雕像旁，之后将其引爆即可。

5. 之后需要前往该区域的南侧，沿着水路前进会发现几名敌人，直接从水中进行暗杀比较妥当。上岸后从右手边的梯子爬到二层平台，之后从缺口处跳下去，此时能够看到左手边装有炸药桶的木制容器，用绳索箭矢拉开木板放出一个炸药桶，待其顺着水流漂到障碍旁时将其引爆。之后再放出一个炸药桶，让劳拉站到带绳的木杆旁，用绳索箭矢将木杆与炸药桶连接，这样木杆就能把炸药桶牵引到通往下游的水流处，此时把可以把绳子割断，让炸药桶漂到雕像旁，之后用射击把炸药桶引爆。

6. 引爆全部三个炸药桶后雕像会被炸倒，制造出一条道路。此时档案室会开始崩塌，之后需要从制造的道路迅速前进，之后的一段路会有许多攀爬点与跳跃点，顺着这些攀爬点与跳跃点一路前进，注意有许多地方需要用到钩斧。从一个斜坡滑下，之后沿路前进即可回到地热山谷，之后跟随任务指引一路前进，在观测站入口处触发剧情。

# 研究基地

1. 剧情过后劳拉已经回到了苏联设施地区，准备实行营救约拿的行动。首先在大本营旁的箱子内获得宽头攀爬箭矢，之后对着墙壁上中间的软木蓄力射击即可射出宽头箭矢，利用射出的箭矢爬到上层平台。从平台上的跳板起跳就能抓住滑索，之后顺着滑索一路滑下，就能回到苏联设施的庇护岭区域。之后顺路来到通讯塔台的大本营处，附近的墙壁上有四块软木，朝第一块以及第三块软木上蓄力射出宽头箭矢，就能顺着箭矢爬到高处平台上，之后顺路前行进入一个山洞触发剧情。

2. 剧情过后开始行动，此时已经处于研究基地的地图之中。钻过一条小缝隙之后有一个跳跃点，这里有两条路可以走，一是利用绳索箭矢射击对面平台下层的带绳木头制造滑索，一路前行后爬上岩壁。第二种方法则是直接使用钩斧钩住上侧的机关跳到对面的上层平台，之后直接沿路跳跃至尽头的平台即可，继续沿路前进就能走出山洞。

3. 出山洞后有两个跨度较大的平台，需要通过绳索箭矢射击上空悬挂的装置后摆荡到对面，利用攀爬斧抓住冰墙后继续往上爬。之后会遭遇两名敌人，不过都是普通杂兵，直接解决掉。从一个挖掘机旁的倒下的树干跳到一颗树枝上，之后沿着树枝连续跳跃到一个平台上，这里会有三名敌人在交谈，等他们各自散开后，优先从空中暗杀一名敌人，之后再绕后干掉一名站在树旁边的敌人，之后再找机会绕后搞定巡逻的敌人。继续前进，建筑旁会有两名敌人，建议用毒性箭矢来搞定。

4. 解决敌人后，向建筑旁的两块软木分别射击攀爬箭矢，并利用箭矢爬上平台。之后的道路上依然有数名敌人，不过基本都可以绕后暗杀掉。沿着指引走到一扇铁门前，从铁门左侧墙壁缝隙处来到铁门后侧的区域，在大本营休整后，潜入一旁的水里，之后从被冰冻的水面上的一个圆口钻出来，注意这里有两名敌人，其中一名可以直接将其拖入水中，另一名绕后暗杀掉即可。之后还会遇到数名敌人，聚在一起的依然可以用毒性箭矢解决。

5. 继续前进来到气象站外围，从一旁的梯子向上攀爬进入建筑，再利用建筑内的梯子爬到上层。剧情过后从缺口走出建筑，利用滑索滑到对面的建筑，沿着攀爬点攀爬，落地后解决掉一名敌人。之后一段路程需要利用攀爬点一路跑酷前进，之后利用滑索滑到一个圆桶旁，解决掉这里的敌人后，再利用一旁的滑索滑进一栋建筑内。

6. 一路前进触发剧情，救出约拿后会迎来一场与圣三一的正面战斗。虽然沿路会有很多敌人，不过他们都较为分散，建议直接用霰弹枪快速突进，中途劳拉会因为敌人的攻击掉入水中。潜水来到一个充满敌人的区域，这里的敌人比较强力，而且数量很多，不过场景中有很多能够通往水下的冰洞，可以在这些洞之间来回穿梭，对洞口旁的敌人实施暗杀。也可以故意被敌人发现，吸引敌人来一个洞口旁，自己再从另一个洞口上岸，绕后暗杀一名未作防备的敌人，之后再跳入水中重复之前的步骤。这样逐个击破敌人，直至把所有敌人都干掉，全灭敌人后，来到指引标注的指定位置即可触发剧情。

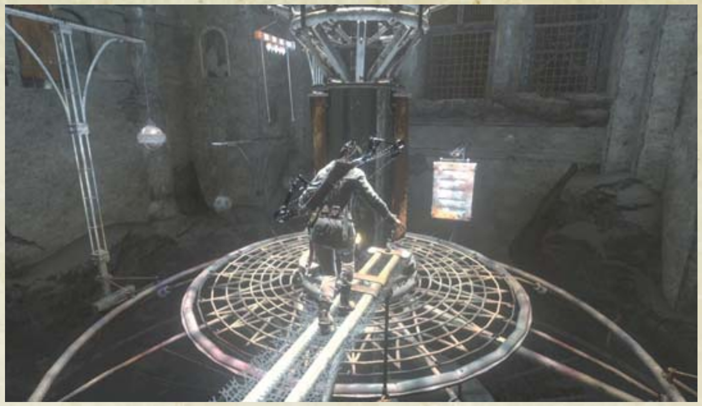


# 太阳系仪

1. 一路前进来到一面带有软木的墙壁附近，往软木上由低到高阶梯状等距离地射出三根宽头攀爬箭矢，之后就能借着箭矢爬到对面的平台。之后会看到一面带有两块软木的墙壁，对这两块软木分别在横向与纵向上安插两根攀爬箭矢，之后借助箭矢爬上高台，之后会看到一个大本营。

2. 由大本营继续前进，跟着任务指引往下层走，就能看到位于最底层中央的太阳系仪了，此时需要通过解谜找到通往基特城的通道。首先用绳索箭矢拉动仪器最前端木杆上的吊球使木杆转动，之后就能跳到木杆上，再经由木杆跳到仪器中央的下层平台上。此时用绳索箭矢分别拉动两次正对仪器左手边的两根木杆上的吊球，使这两根杆子分别转动 180 度，之后爬上中央平台最里面的木杆，顺着刚刚转动过的左侧的木杆上的攀爬点，就能一路爬上左侧的高台，之后推动锁住太阳系仪的闸口使其松开。通过闸口左侧的跳板跳到仪器中央的上层平台，然后走到另一边推动第二个闸口，此时太阳系仪会开始转动。

3. 仪器开始转动后需要想办法攀爬到仪器中央的顶部，此时先从闸口左边的跳板利用一根转动木杆上钩斧所能钩住的机关摆荡到仪器的中央平台上，之后利用高度较低的旋转木杆上的攀爬木板爬到这根木杆上，走到木杆的一头，等到这根木杆与其相邻带有吊杆的木杆保持平行时，跳到旁边木杆的吊杆上。



抓着吊杆等待这个木杆转动到劳拉身体下方出现可以站脚的木杆时跳下，从这根木杆的一端跳到一旁较高的带有攀爬木板的木杆上，之后爬上这根木杆。来到木杆的一端，等待其转动到离仪器中央主杆最近的位置时，跳到主杆的攀爬点上，顺着攀爬点向上爬就能来到仪器的顶层。顺着顶层转动的通道走到走上平台，继续前进看到一个石碑，和其他非主线古墓挑战中的石碑一样，调查该石碑能够学到特殊技能。继续前进，之后的道路地面上会有一个与前进路线相反的斜坡，需要在两侧墙壁的软木上安插数量足够的攀爬箭矢，之后利用这些箭矢作跳跃的支撑点才能到达对面的平台上，继续前进来到不死军团通道。

# 不死军团通道

1. 进入通道后一路前进，到尽头后沿着墙壁上的攀爬点向上攀爬，之后就能看见通道内的不死军团的士兵了。此时还无需惊动他们，沿着通道的外墙往左侧攀爬，利用最左侧的冰墙爬上平台。在跳到尽头的第二面冰墙时冰块会破裂，劳拉则会摔进两个岩壁的夹缝之中。

2. 沿着夹缝缓慢前进，之后会跳到一块雪地上，沿路走到尽头，利用右侧墙壁上的攀爬点爬到一根带有冰块的石尖上，走到尽头跳上对面巨型雕像上的攀爬点，一旁的平台上有一个大本营。沿着岩壁旁的狭道缓慢前进，继续往前就能来到基特城的城门口了，这里也会有一个大本营。

3. 沿着滑索滑下，摔到外墙的攀爬点处，顺着攀爬点和跳跃点爬上平台，此时劳拉会被一名不死军团的士兵抓住，按照提示连按 Y 键对其进行攻击。摆脱这名士兵的威胁后，劳拉就要和数名不死军团的士兵们开战了。这些士兵都十分皮糙肉厚，当然如果玩家点出了技能“精通闪避杀敌”的话，可以利用回避之后按 Y 键的近战攻击来对付他们，也可以直接考虑用高威力的武器与他们周旋。远处的弓箭手需要优先解决掉，高台上的弓箭手可以直接引爆一旁的爆炸物炸死，之后再慢慢对付近战士兵。

4. 解决第一波敌人后继续往前，会遭遇一名举盾牌的士兵，正面攻击对其基本无效，不过他的行动十分缓慢，可以把他引到爆炸物旁，之后引爆爆炸物就能直接将他解决。之后一段路沿路的高台上都会有不死军团的弓箭手，尽量用精准爆头解决他们。来到城门口会出现数个不死士兵，其中也包括了举盾的剑士，此时可以先后退，走上一旁的楼梯，这里会有一个爆炸物，用它来炸死近战士兵绰绰有余。解决掉近战兵后，弓箭手就很好对付了，搞定全部敌人后从城门口一路前进，最后从一个斜坡滑下，跳起后用钩斧摆荡到对面平台，继续前进就能来到失落之城。

# 失落之城

1. 在大本营休整后沿着滑索滑下，之后朝着北侧前进，注意城里会有正在巡逻的不死军团士兵，尽量躲过他们的视线。走到门口后会发现不死军团正在用投石机发动攻击，此时要想办法前往投石机所在处将其夺取。跟随任务指引往南边走，中途会遭遇几波不死军团的士兵，建议优先解决掉，尤其是高台上的弓箭手，否则他们会在劳拉进行攀爬时把她打下来。



2. 在南侧墙壁的软木上安插宽头箭矢，顺着箭矢跳向冰墙，之后顺着冰墙爬上平台，在平台上会遭遇一波敌人，不过场景中有很多爆炸物，利用好就能轻松解决他们。继续前进爬上投石机，解决掉这里的一名敌人后，来到投石机的控制装置旁对其进行操作。转动左摇杆调整投石机的方向使其对准城门，之后按住 RT 键进行瞄准，松开 RT 键即可投射石块把城门破坏。

3. 破坏掉城门后，一路沿着滑索回到城门口，之后穿过城门来到堡垒广场。跟随指引前进，在一具尸体上获得穿甲箭矢，之后劳拉弓箭的蓄力射击便可以穿透士兵的盔甲。之后不死军团的士兵会进行突击，这里是一场持久战，敌人会分好几批出现，依然要优先解决掉弓箭手。前几批同时出现的近战兵的数量不是很多，建议与他们周旋慢慢解决掉。最后一批敌人会有数名近战兵与弓箭手同时出现，此时就要用到场景中的爆炸物了，运气好的话可以利用爆炸物把他们全部干掉。

4. 结束战斗后跟随指引进入室内，转动墙上的转轮打开铁门。通过铁门后利用绳索箭矢拉住悬挂的装置摆荡到对面平台，之后利用滑索滑向对面的冰墙，从冰墙爬上平台。之后会看到一个悬挂着重物的装置，用绳索箭矢拉动装置上的木杆，使其旋转 180 度，使重物对着冰墙，之后直接朝重物跳起让其把冰墙撞开。对着墙壁上的软木纵向安插四根宽头攀爬箭矢，之后就能顺着箭矢爬上平台。

5. 平台上会有一台投石机，不过这台投石机的发射装置被障碍卡住了，此时先转动控制装置使投石机旁的木杆与对面的平台相连，来

到对面的平台上，用绳索箭矢把平台上的木桩与投石机上的障碍连起来，之后回到投石机上，继续转动控制装置，这样障碍就会被拉开，之后就只需要用同样的方法对着远处的闸门投射即可。成功射中闸门后投石机会被远处不死军团操控的投石机破坏，此时需要前去夺取那台被操控的投石机。

6. 首先用绳索箭矢制造滑索滑下，走到尽头后可以优先把投石机所在高台上的弓箭手解决掉，之后用绳索箭矢拉动对面木杆的一端使其旋转 90 度，跳上木杆走到另一头，再跳到对面的冰墙上，顺着冰墙以及其他攀爬点一路爬上平台，平台上的近战敌人可以利用爆炸物解决掉。这台投石机的齿轮由于被冰块冻住而无法移动，此时需要前往投石机对面的平台，之后用绳索箭矢拉动带有重物木杆翘起的一端，使重物移动到冰墙旁。然后回到投石机所在平台上，从平台边缘跳到木杆上，顺着木杆走到另一头，然后跳到对面的高台上。之后利用绳索箭矢把高台上的一个大木桶与木杆翘起的一头相连。此时返回下层，拉动木杆的另一头使水桶被拉下，之后先拉动水桶上的开关，再拉动木杆的另一端使木杆转动，让水桶经过水流盛满水，此时木杆带有重物的一端便会翘起，之后重新拉动木杆使带有重物的一端对准冰墙。此时再次拉动水桶上的木板让水桶放水，然后木杆的两端会在短暂的时间内处于平衡状态，此时要快速来到木杆所在的平台上，然后从平台边缘的跳板跳起，这样就能抓住重物撞掉对面的冰墙。再次登上投石机，远处的数个高台上会出现不死军团的弓箭手，可以先控制投石机朝这些地方进行投射把他们解决，之后再用投石机轰击闸门，这样就能把闸门破坏掉了。

7. 跟随指引制造滑索以及利用攀爬点一路来到闸门口，沿路会有数名弓箭手，建议优先把他们解决掉。通过闸门后周围的建筑会开始崩塌，经过一段跑酷来到一个平台，之后会遭遇一大批敌人，不过场景中会有火盆与其他爆炸物，利用好的话便能轻松解决掉他们。结束战斗后可以在这里的大本营休整一下，之后利用宽头攀爬箭矢沿着软木前进，再利用其他的攀爬点和跳跃点来到一个圆形建筑的平台上，这里会有一个大本营，从大本营旁的跳板跳起，再利用钩斧钉住冰墙，一路攀爬到塔楼顶层，最后跳起利用钩斧钉住上侧的金属物，此时劳拉会被一名士兵抓住，使用手枪不断对其射击把他打下去，之后就能登上平台。

8. 上平台后要沿着一条狭长的通道前往灵魂之室，不过这条通道的沿路已经布满了圣三一的士兵，可以利用好掩体步步为营，对操作有信心的玩家也可以直接拿着霰弹枪突击。盾牌兵依然建议留到最后解决，如果敌人扎堆的话，使用毒性箭矢的蓄力射击往往会有奇效。在通道的尽头会有一个大本营，从这里的平台边缘跳起，用钩斧钩住上方的装置摆荡到冰墙，之后钉住在冰墙上沿路攀爬上平台，就会进入本作的最终战。

9. 最终战开场康斯坦汀会用武装直升机迎接劳拉，此时索菲亚会用投石机进行投射支援，不过火球很难打中直升机。我们需要按 X 键向索菲亚发出进行投射的信号，等火球飞到直升机附近时，用枪对火球射击使火焰能够溅射到直升机。如果火焰未击中直升机的话，投石机会需要时间装弹，此时就要注意躲避直升机的攻击。如果击中了的话，直升机则会暂时撤退，取而代之的是一群圣三一以及不死军团的士兵，这里建议利用好掩体以及补给弹药慢慢对付他们。注意不死军团会与圣三一的敌人互相战斗，可以先躲远一点，然后坐享渔翁之利。全灭敌人后直升机会再次出现，此时重复之前的步骤打跑他，解决之后的敌人后直升机则会第三次登场，此时他会把周围的高台全部打烂，场景中只有仅有的几个掩体，而且直升机还会使用导弹轰炸。此时需要快速在场上与其迂回，等待投石机进行装填，待其装填完成后找准时机发射火球，然后攻击火球即可把直升机炸落。

10. 解决直升机后劳拉会处在一片废墟之中，此时需要对面两波在该场景中巡视的不死军团士兵。由于场景里有很多高台，可以趁他们落单时利用高处暗杀或绕后暗杀逐个击破。清理完这两批敌人后，就要和康斯坦汀进行决战了，不过劳拉主要对付他的手段还是暗杀，一开始利用场景中仅剩的高台进行一次高处暗杀。此后他会使用枪械把高台破坏，此时需要利用场景中的道具制造手雷把他炸倒，然后趁机对其使用近战，之后会有一段简单的 QTE，完成 QTE 后前去给予康斯坦汀最后一击吧，之后跟随提示前往指定地点就能观赏结局了。





# 支线任务指南

## 苏联设施

### 通讯失灵

目标：摧毁所有通讯塔台

任务奖励：开锁工具

说明：从伐木场的遗民将军处接到任务，需要破坏的通讯塔台会在地图上用绿色的圆圈标出，十分容易找到，找到后直接用攀爬斧破坏掉下方的装置即可。有一个通讯塔台位于一个石塔的顶端，需要从底部攀爬上去破坏，不过攀爬的过程比较复杂。全部破坏后，返回遗民将军处进行汇报即可完成任务。



### 不幸之人

目标：拯救遗民囚犯

任务奖励：渗透者装束

说明：该任务需要从遗民将军处接取，囚犯被关押的设施是主线流程中经过的一个设施，不过他们被关押的区域无法直接进入。需要从伐木场地区西南侧游过河流然后爬上山崖才能到达。这里会有几名敌人，解决掉后进入设施救出被关押的囚犯，返回遗民将军出进行汇报即可完成任务。

### 误导的情报

目标：在苏联设施中寻找信使鸟的下落

任务奖励：霰弹枪收束器

说明：从遗民将军处接到的第三个任务，这次的目标是找到一只报信鸟。说是要寻找，其实只需要在发现它后将其射杀即可。报信鸟所处的大致范围会在地图上用绿圈标出，在这个范围内使用求生本能寻找即可，目标的鸟在求生本能状态下会发出绿光，可以趁它停下来休息时将其射杀，之后返回遗民将军处进行汇报即可完成任务。

## 危险地带

**目标：清空动物巢穴**

**任务奖励：手枪瞄准器**

说明：从伐木场区域中央屋子外雅各的手下处接下任务，任务目标是清空伐木场北侧山洞中的狼群，山洞会在地图上用绿圈标出，很容易就能找到。不过在进入山洞之前，建议先保证自己有强力的武器以及充足的弹药量，洞中一共有五匹狼，全部解决掉后返回任务接取处进行汇报即可完成任务。

## 古拉格大搜查

**目标：进入古拉格劳改营并取得敌方情报**

**任务奖励：步枪消音器**

说明：同样从雅各的手下处接取，不过此 NPC 已经转移到了劳拉先前帮忙清理狼群的洞穴之中。这次的任务需要在古拉格劳改营区域获取情报，情报的位置在地图上以及求生本能状态下会用绿圈标出，很容易就能找到，找到后按 X 键拿取即可，全部取得后到 NPC 处进行汇报即可完成任务。

# 地热山谷

## 防御策略

**目标：收集强化塔楼所需资源**

**任务奖励：战斗痕迹装束**

说明：从地热山谷的山谷农场营地附近瞭望塔旁的 NPC 处接取任务，首先需要玩家收集四根硬木树枝与四张鹿皮，收集完毕后与任务 NPC 对话，之后需要把补给物资运送到山谷农场南侧的塔楼旁，运送完后返回任务 NPC 处进行汇报即可完成任务。

## 远古遗秘

**目标：探索隐藏的古墓挑战并揭露其中的秘密**

**任务奖励：古代钱币（每一个古墓）/神圣暗影装束（所有古墓）**

说明：从废墟营地东南侧建筑被的 NPC 处接取任务，任务目标骑士就是完成九处非主线古墓挑战，具体位置、进入方法以及挑战完成方法请参考古墓挑战部分的攻略，本任务的奖励很丰厚，每完成一个挑战都会给予一定数量的古代钱币，全部完成后向 NPC 汇报即可完成任务，还会获得神圣暗影装束作为奖励。

## 瓦解监控行动

**目标：寻找并击落山谷内的无人机**

**任务奖励：古代角弓**

说明：从山谷农场最南侧瞭望塔旁木屋处的的 NPC 处接取任务，无人机一共有四架，它们会在空中盘旋，不过位置都在地图上用绿圈标出，用求生本能状态下也能查看到它们大致的方位，找到它们后直接用枪械射击就能击落，之后返回向 NPC 汇报即可完成任务。

## 丰盛的一顿

**目标：收集遗民士兵所需的补给品**

**任务奖励：女猎人装束**



说明：从山谷农场最南侧瞭望塔旁木屋处的 NPC 处接取的第二个任务，这次她需要的是两份野猪肉以及四个蘑菇，蘑菇很容易采到，而野猪就在这附近出没，大致位置会以绿圈标出，直接进行狩猎，然后就能从它们身上获取野猪肉，收集完毕后返回 NPC 处进行汇报即可完成任务。




# 先知之墓

## 高高挂起



达成条件：击中七个香炉

说明：香炉分布在先知之墓的各个位置，不过都是被悬挂在半空中，只需用枪破坏掉香炉上侧的连接处即可将它们击落。由于香炉大多都在高处，建议将此处的解谜完成后再来进行本挑战。




**具体位置**

1：主墓室后侧石墙的石洞上。

2：主墓室右侧的石洞上。

3：悬挂在中央水路左侧二层的顶部，可以直接从远处击落。

4：右侧石廊的最深处，可以直接从远处击落。

5：位于先知之墓入口左侧，悬挂在高台的天花板上。

6：主墓室左侧上空的半圆形石顶下，可以直接站在主墓室中间的平台进行射击。

7：主墓室左侧墙壁的高处，可以从中段跳到左侧石台上进行射击。

# 西伯利亚荒野

## 拿了就跑



达成条件：掠夺三具尸体

说明：十分简单的挑战，在流程中暗杀掉圣三一的敌人后记得按 X 键掠夺尸体上的资源即可，掠夺三具尸体即可完成挑战。

# 苏联设施

## 数据摧毁

达成条件：摧毁十台红色笔记本电脑

说明：红色笔记本电脑全部位于古拉格劳改营这一区域中，其中有六台都集中在逃出监狱后的空地内，红色外壳配上绿色的屏幕很好辨认，发现之后直接按 Y 键用近战将其破坏即可。






### 具体位置

1：该区域大本营左侧铁门后的屋子内。

2：大本营旁铁门后的另一个屋子内，很可能在主线流程的战斗中被破坏。

3：西北侧残破建筑门口的桌子上。

4：逃出牢房后，卡车后侧的货箱上。

5：同样在卡车后侧，有油灯的货箱旁。

6：北侧空地小屋外侧的桌子上

7：北侧空地小屋内部的桌子上。

8：同样是在小屋内部的桌子上。

9：铁门后面的箱子上，需要打开铁门后才能取得。

10：南侧屋子内部的角落里。

## 意见分歧

达成条件：烧掉七张宇航员宣传海报

说明：苏联海报全部都位于铜矿工厂广场区域之中，找到后需要利用爆炸物才能将其烧毁，下面就给出所有海报的地图位置以及具体位置供大家参考。

### 具体位置

1：位于标记处小屋的二层，需要从对面的上层建筑的滑道滑进来，注意在滑到底时及时进行跳跃。

2：红色矿坑古墓入口旁的小屋内，需要用爆炸物烧毁障碍后才能进入。

3：梯子左侧的小屋中，需要先用绳索箭矢拉开木板障碍才能进入。

4：标记所处屋子二层的装置上。

5：该海报所在位置需要从充满瓦斯管道的房间高处通过滑道滑下才能到达。

6：标记所处位置外墙的一个窗户下面。

7：标记所处位置屋外，朝门的上方看即可找到。






## 藏身暗处

达成条件：探索五个洞穴

说明：整个苏联设施地区并不只有 5 个洞穴可以探索，但只需进入 5 个洞穴即可完成本挑战，所有洞穴的位置如右图。



## 抢旗之王

达成条件：击落七面苏联旗帜

说明：苏联旗帜遍布在苏联设施的各个区域，而且全部都在屋外，总的来说很好辨认，发现后走到旁边按 Y 键割断绳子就能将其击落。

### 具体位置

1：通讯塔台区域南侧的一个水塔上，水塔旁有梯子可以爬上去。
2：通讯塔台区域西南侧有一长段阶梯，在阶梯的尽头即可看到。
3：通讯塔台区域大本营附近的补给小屋旁。
4：伐木场区域标记处木屋的二层。
5：铜矿工厂广场大本营北侧的一座瞭望塔旁的平台上。
6：铜矿工厂广场入口处附近。
7：伐木场区域大本营附近，处于地图的边缘地带。



# 地热山谷

## 靶心

达成条件：使用箭矢命中八个目标的靶心

说明：靶子的位置全部集中在山谷农场区域以及山脊线区域，并且一般悬挂在高处，发现后使用弓箭朝红色的靶心射击便可。





### 具体位置

1：山谷农场区域东南侧塔楼的外墙壁上。
2：地图标记地点南瓜地旁的树干上。
3：悬挂在标记地点的瞭望塔上，支线任务NPC所在处。
4：山谷农场西侧，标记地点的墙壁顶端。
5：山脊线区域北侧，地图标记处的一颗枯木上。
6：山谷农场区域北侧，地图标记处的桥下方，可以直接隔着水流进行射击。
7：山谷农场区域东北侧，地图标记地点的树枝上，位于通往古墓“苦痛之屋”的入口旁。
8：山脊线区域北侧，地图标记地点的岩石上。

## 猎鸟游戏

达成条件：把五只鸡捉回鸡圈

说明：很简单的挑战，鸡圈位于山谷农场的南瓜地旁，很容易就能找到，而鸡遍布在地热山谷的地图上，分别抓五只鸡并且全部扔回鸡圈便可。注意鸡会到处跑动，所以必须快速跑才能抓住它。



## 被晾在那里

达成条件：放下六只中了陷阱的兔子

说明：中了陷阱的兔子会被悬挂在半空之中，它们基本集中在山谷农场周边，找到后直接用刀割断绳子即可将它们放下。

### 具体位置

1：山谷农场靠河的瞭望塔下，这里有一名支线NPC。

2：山谷农场的西北方向，兔子被拴在一颗靠近岩石的树上。

3：农场东南侧的桥边。

4：山谷农场的西南侧，地图标记处的木屋外。

5：山谷农场东侧，靠着地图标记处，带有木制装置平台的北面。

6：标号为5的标记所在平台旁不远处的木杆上。






## 上山下海

达成条件：在四个跳水点完成高空跳水

说明：总共有四个跳水点，跳水点处都会有一个带有红色标记的跳板，从跳板上起跳的同时在空中迅速按下 RT 键跳入水中即算完成一次，在全部四个跳水点进行过跳水即可完成挑战。




### 具体位置

1：首先需要完成标记处的支线任务“防御策略”，使山谷农场南侧的瞭望塔修好，之后就能利用该瞭望塔顶部的跳板进行跳水了。

2：山脊线大本营的南侧，跳板就在瀑布的旁边。

3：废墟营地大本营的东北侧的古墓入口附近，沿着入口外围的通路走就能找到跳板。

4：废墟营地南侧小岛的塔楼旁。



## 瓜果射手

达成条件：将五个南瓜投掷到不同的木桶之中

说明：南瓜地位于教堂庭院南侧的村子附近，到达后拿起地里的南瓜，之后把南瓜投掷到南瓜地周围的木桶里，木桶上方一般都会有障碍物，所以投掷时需要留意一下投掷的角度，否则很容易投歪。




## 具体位置

1–3：南瓜地东侧的栅栏后面，三个木桶基本处于并排的位置，而且间隔并不算大。
4：南瓜地南侧木屋旁的栅栏后面，需要绕过小屋才能找到。
5：南瓜地北侧的平台上，木桶位于平台上的一个角落里。



# 卫城

## 中途挂断

达成条件：摧毁六个无线电对讲机

说明：无限对讲机分布在卫城的遗民市集区域以及塔楼庭院区域，对讲机会被绳子悬在半空中，发现后使用武器将其破坏便可。




## 具体位置

1：遗民市集的石门前，悬挂在地图标记处木棚的木杆上。
2：遗民市集石门后的区域，悬挂在地图标记处木棚的木杆上。
3：遗民市集石门后的区域，悬挂在地图标记处木棚里侧的木杆上。
4：遗民市集石门后的区域，悬挂在地图标记处靠在石墙边木棚中央的木杆上。
5：塔楼庭院区域，地图标记处木棚的木杆上。
6：悬挂在塔楼庭院区域大本营旁的木棚靠窗的木杆上。

# 研究基地




## 焦土战略

达成条件：摧毁四个圣三一的燃料箱以瓦解他们的行动

说明：所有的燃料箱都被装在卡车上，所以只需要找到运输车上，之后再想办法摧毁卡车上的燃料箱即可。

### 具体位置

1：气象观测站区域的最南侧，找到运输车后引爆旁边的爆炸物即可将其摧毁。
2：气象观测站区域的东南，运输车就在路中间，找到引爆旁边的爆炸物即可将其摧毁。
3：气象观测站区域大本营的东北侧，同样在找到后引爆一旁的爆炸物将其摧毁。
4：最难找的一个，需要来到主线流程中用滑索滑到圆桶前的室外区域，之后朝对面的建筑看，就能找到建筑旁带有燃料箱的运输车，之后直接用榴弹箭矢把燃料箱破坏即可。

# 不死军团通道

## 我敌人的敌人

达成条件：点燃六个烽火盆以号召不死军团对抗圣三一

说明：烽火盆分布在不死军团通道的各处，往往会处于一个无法直接到达的较高位置，找到烽火盆后引爆其一旁的爆炸物就能将其点燃，右图标记处均为能够对烽火台进行瞄准的位置。

### 具体位置

1：站在标记处往东看，位于附近高处的边缘。
2：站在标记处往东看，位于远处的建筑上。
3：站在标记处往西北方向看，用绳索箭矢拉开木板后能够找到。
4：站在标记处往南看，位于对面的平台中央。
5：站在标记处的屋顶往东南方向看，位于高处的平台上。
6：站在标记处往西南方向的高处看，位于被障碍封住的窗户后面，需要先用枪械破坏掉障碍物，才能对爆炸物进行引爆。







# 失落之城

## 大肆破坏

达成条件：摧毁八座基特城内的无头雕像



说明：雕像分布在基特城的各个区域，建议用霰弹枪攻击其底部将其破坏，一般而言两枪就能搞定，注意进行此挑战时保证有充足的弹药。

### 具体位置

1：堡垒广场区域，大本营的西侧。
2：堡垒广场区域，从营地往南走，出大门后看到往东、西两个方向的楼梯，往东走即可看见。
3：堡垒广场区域，走大门口往西方向的楼梯即可看到。
4：基特城东南侧，位于地图标记处的:平台上。
5：堡垒广场区域，位于地图标记处建筑的顶部，需要从远处用榴弹箭矢将其破坏。
6：堡垒广场区域，位于大本营的东北方向。
7：堡垒广场区域，位于地图标记处屋子顶部的边缘。
8：位于城门堡垒外墙，地图标记处的高台上，需要从远处用榴弹箭矢将其破坏。

## 战地钟声

达成条件：击落基特城内的五座钟

说明：基特城里的钟通常位于建筑内的高处，这些钟被绳子吊起，需要用小刀割断绳子才能把钟击落。

### 具体位置

1：基特城东南侧，从标记处旁的滑索滑下，位于滑索尽头所在的建筑内。

2：位于基特城北侧的高塔顶部，需要爬到塔顶将其击落。

3：基特城最南侧的投石机所在平台西侧，平台边缘的对面有一个被障碍封住的小门，用榴弹箭矢破坏障碍后进入就能见到被吊起的钟。

4：基特城中央区域，位于地图标记处屋子的屋顶上。

5：基特城区域，位于地图标记处的建筑内，从入口滑索滑下后沿着其他小屋的屋顶走，即可达到这栋建筑，之后从窗户进入建筑即可。




## 夺旗大作战

达成条件：烧毁八面不死军团的旗帜

说明：不死军团的旗帜同样遍布整个地图，一般会被挂在墙壁的高处，直接用火焰箭矢把它们点燃即可。

### 具体位置

1：基特城东部，地图标记处建筑北侧的外墙壁上。

2：基特城南侧投石机所在处的底部，地图标记处的墙面上。

3：基特城南部，地图标记处建筑的南侧外墙上。




4：基特城西侧，爬到屋子的屋顶上，此时往北侧看就能发现墙壁上的旗帜。

5：基特城中央，地图标记处建筑的北侧墙壁上。

6：基特城中央，地图标记处建筑的东侧墙壁上。

7：堡垒城门口阶梯底部，地图标记处的外墙上。

8：基特城西南角，地图标记处建筑的外墙上。

## 煽风点火

达成条件：使用投石机点燃基特城中的无处烽火。

说明：需要操控基特城南侧的投石机来点燃基特城中的五处烽火，烽火台都位于高处，很容易辨认，投石机的操作与主线流程相同，直接朝烽火台进行投射即可把烽火点燃。



# 全古墓挑战详解

## 冰船

所在区域：冰河洞穴

进入方法：在冰河洞穴蜿蜒山道的凸起处（古墓挑战标志所在处）跳向对面冰墙，用攀爬斧钉住冰墙后向上爬即可进入古墓。

谜题解法：

1. 沿路爬上冰船，爬上中央平台后，用攀爬斧破坏平台中央的机关让右侧的带冰铁球下降，之后从顺着机关左侧的木板爬到上侧的木杆上，顺着木杆走到铁球旁，向铁球起跳即可利用铁球击碎对面的冰面，利用冰面下的木杆爬到上层。

2. 按照提示转动上层平台上的转轮，让一旁的铁球下落到最底部，放开转轮后迅速沿着一旁的木杆接近铁球，跳到铁球上即可击碎一旁的冰面，之后顺着铁球回到下层，从下层的左侧跳到冰墙下的平台上，之后顺着冰墙向上攀爬，爬上平台后调查中央的石碑即可完成古墓，之后利用平台旁的滑索即可离开古墓，离开前不要漏了该区域的文件管理器地图。

## 古代蓄水池

所在区域：苏联设施伐木场

进入方法：在伐木场中央古墓标志附近，破坏掉升降机与木桩的连接装置，让木桩掉下就能砸开地洞，地洞便是古墓的入口。

谜题解法：

1. 沿着墙壁攀爬到下层，前进后能够看见一个水池，走到水池旁路的尽头，跳到对面的拉闸上使水位下降。之后要看准身体下方转轮的空隙跳下，穿过空隙跳到下层，可以看到身旁有一个入口。继续前进，用弓箭引爆闸门旁的油灯，通过闸门继续前进便能够看见古墓的本体——古代蓄水池。

2. 这里首先要顺路直接向中央的高塔跳去，这样会直接拉断木条掉入水中。之后游到水车附近，能够看到一旁有一个桥洞，穿过桥洞上岸，将尽头的油桶扔到这一区域的闸门旁，用弓箭引爆油桶炸毁闸门让水位上升。潜水从桥洞返回上一区域，从桥洞左侧带有楼梯的平台上岸，拿起角落中的油桶，将其扔到水池对面漂浮在水面上的木板上，之后从一旁的楼梯来到上层，利用踏板跳到拉闸上让水位上升，木板会漂到水车旁，此时跳下拉闸，水位会慢慢下降，木板也会慢慢向原位移动，等到木板漂到闸门旁边时迅速用武器将木板上的汽油桶破坏。

3. 从破坏的闸门出游到闸门的另一层，沿路来到闸门上方的位置，将这里的石墙破坏，之后回到之前汽油桶所在的位置，再扔一个汽油桶到木板上，用与之前相同的方式让木板移动到水车旁，迅速跳下水游到水车上，捡起油桶并将其通过之前破坏石壁的空缺处扔到闸门后的区域。回到闸门后的区域，捡起汽油桶并将其扔到闸门前的平台上，引爆汽油桶即可破坏最后一个闸门。搞定后从该闸门回到之前高塔所在区域，此时可以直接游上高塔顶层的平台完成挑战。

## 神之声

所在区域：苏联设施庇护岭

进入方法：进入庇护岭大本营附近的山洞中，深处有一座铁门，这座铁门便是通往神之声的入口，用绳索箭矢拉开封住门的木板后即可进入。

谜题解法：

1. 一路前进来到冰冻隧道，这里需要通过攀爬陡峭的岩壁前进，才能到达古墓门口。注意有一处岩壁在被攀爬斧钉住时会塌陷，需要及时按 X 键抓住下侧的岩壁。

2. 从大门进入古墓后发现另一扇大门，不过此时门是关着的，转动门旁边的机关开门，发现机关被卡住了，此时必须另想办法。

3. 来到进来时的大门处，转动门旁边的机关把门关上，之后顺着




门上的木杆旁上左侧的高台，即可来到石墙后面的区域。优先用攀爬斧砸开石墙，面对着石墙左手边的平台上有一个装置，站在装置的后面朝对面悬挂着的重物射箭，使装置和重物连接。之后返回入口大门的机关处，转动机关使门上升，此时重物会被拉下来。返回连接着重物的装置处，转动转轮把重物拉起，然后站到装置的另一边按 X 键割断绳子，重物便能借着气流撞开冻住另一扇门重物的冰块。之后返回大厅，转动机关打开大门，调查中央的石碑即可完成挑战。

## 红色矿坑

所在区域：苏联设施铜矿工厂广场

进入方法：铜矿工厂广场区域主线流程第一次遭遇敌人的地方，从红色木板爬上平台，平台的后面有一个铁门，利用一旁的装置打开铁门，这里便是红色矿坑的入口。

谜题解法：

1. 从入口处一路前进，到尽头后从跳板起跳抓住滑索滑下，继续前进进入水中，在岔路口走右边的一条路，用爆炸物或火焰箭矢破坏尽头的障碍，钻过缝隙后继续前进，到尽头跳到对面平台时会摔落至下层。

2. 一路下行，到尽头后用一旁的汽油瓶制作汽油弹，然后让汽油弹从漏水水管的上方穿过，扔向水管后面的障碍，破坏掉障碍后继续前进就能进入矿坑的内部。

3. 从入口左侧平台旁的隧道来到下层，这里会有一个大本营。从大本营旁的跳板跳至对面平台，爬上平台后再跳到对面的平台，来到二层，从这里的跳板起跳，抓住装满了矿石的圆筒，这样就能让远处的矿车下滑堵住水流。不过此时矿车下面的轨道会崩塌，只能另外再想办法。

4. 此时爬到跳板后面的木制平台上，之后利用正对跳板右手边的木杆摆荡至对面平台，之后沿路来到高层。先用绳索箭矢把对面隧道中的矿车拉出来，之后再用绳索箭矢将这辆车与劳拉所处平台上的一根木杆相连。之后返回二层跳板处，再次起跳拉动圆筒，矿车就会被拉下来挡住水流，水流下方会露出一个可破坏的障碍物。

5. 从圆筒落下后回到场景中央的平台上，用爆炸物或火焰箭矢破坏掉对面的障碍，之后来到障碍后的区域，沿楼梯向上就能看到石碑，调查石碑完成挑战。

## 神圣之水地下墓穴

所在区域：地热山谷沟渠废墟

进入方法：废墟沟渠大本营的东侧有一个山洞，进入山洞一路前进来到一片由钟乳石构成的区域，在进来方向上的右手边能够发现通往神圣之水地下墓穴的入口。

谜题解法：

1. 从入口处一路往下走，在道路尽头用绳索箭矢制造滑索，在利用滑索到达对面平台。来到一个圆形区域后，爬上靠墙的平台，沿平台前进就能发现一个大本营，大本

营的前方便是神圣之水地下墓穴。

2. 这一古墓的谜题可以说十分简单，首先来到平台左侧的线轴旁，用绳索箭矢把线轴与对面木筏上的线轴相连，带木筏被拉到平台边后登上木筏。此时再将木筏上的线轴与中央平台前的线轴相连，让线轴把木筏拉过去，此时割断绳子或者等绳子断裂，木筏开始移动后迅速用绳索箭矢将木筏与中央平台另一侧的线轴相连，当木筏被线轴拉到平台边后登上平台。此时站在线轴处，可以看到对面的水帘中藏着另一艘木筏，将线轴与木筏上的线轴相连，之后等待木筏被拉过来。此时登上木筏，用箭矢瞄准中央平台另一侧平台旁的线轴，等这边的绳线断开后，迅速射箭把木筏与对面平台旁的线轴相连，再转动木筏上的转轮使木筏向平台靠近，爬上平台后一路前进就能看见石碑，调查石碑即可完成挑战。

## 审判矿坑

所在区域：地热山谷废墟营地

进入方法：由废墟营地北侧瀑布后的小道一路前进，到尽头会看见一个山洞，由此处便能通往审判矿坑。

谜题解法：

1. 从山洞口一路前进，穿过一个缝隙后能够发现一个大本营，由大本营继续向前，在道路尽头向对面岩壁跳去，之后攀爬岩壁到达上侧的平台。继续向前走，在跳向一个平台时劳拉会不慎滑入谷底，不过此时也正好进入了审判矿坑。

2. 首先从底层的水中游到中央的平台上，之后沿着正对入口右手边的矿车轨道向上走，到达高层的平台。之后转动正对矿车方向左侧的转轮，使矿车的方向转动 180 度，之后就能把矿车沿着轨道推下，使其撞坏尽头最外侧的木门。

3. 此时最深处的木门还没有被破坏，站在转轮机关旁的带线木杆处，朝远处的带线木板发射绳索箭矢制造滑索，之后顺着滑索滑下，来到另一个带有矿车的平台。此时先爬上面对矿车左手边的平台，沿路来到上层区域。站在中央的木板上，转动木板旁的转轮使木板下降至底层。之后转动另一侧的转轮，使中央圆形木板转动 90 度，再把一旁的矿车推到木板上。转动刚刚转动过的机关，使木板恢复之前的方向，再转动另一侧的机关使木板与矿车均回到上层，此时便可将矿车沿着轨道推下去，并且破坏底层尽头最深处的门。

4. 此时回到底层，穿过刚刚被破坏的门，就能看到最深处的石碑，调查石碑就能完成挑战。

## 基特城澡堂

所在区域：地热山谷山脊线

进入方法：前往山脊线西北侧的瀑布处，靠近后地图上会出现古墓标志，前往瀑布旁的该标志处能够看到一个山洞，洞中会有一只棕熊，把熊解决掉后来到洞的深处，用攀爬斧破坏石墙后即会出现通往古墓的入口。

### 谜题解法

1.一路前进来到一根长树藤前，需要沿着树藤走到对面平台，树藤旁的出水口会定时冲出水流，此时要注意不被水流冲到，否则会被冲到水涡之中。来到对面的平台，能够发现一个大本营。继续前进，注意不要踩到地面上的机关。之后走向上的楼梯，穿过一条缝隙便能看到基特城澡堂了。

2.从高处跳入水中，一路游到一个铁门旁的木筏上，站在船的木杆旁朝对面高处的带绳横杆发射绳索箭矢进行连接。之后转动船上的转轮，使船移动到水路的交叉口。再朝右侧的横杆发射绳索箭矢，继续转动转轮，使船移动到一个平台旁边。

3.经过平台跳入另一侧的水中，一路游到深处的平台上，之后拉动尽头的机关打开闸门，使水位下降，松开机关后迅速回头，用绳索箭矢将机关上的木杆与对面的装置连接。此时再拉动一次机关让水位下降，之后趁水位还未上升到淹没对面装置时，迅速来到装置旁，转动装置上的转轮，这样就能让闸门始终保持打开的状态。

4.从侧门的石洞游出该区域，此时能够看到对面还会有一个石洞，不过先不用进去。会有木筏所在位置，将木筏与此时木筏对面的木杆相连，之后转动转轮把木筏拉到尽头。之后从之前看到的石洞游到另一块区域。同样游到尽头的平台上，拉动深处的机关打开闸门使水位下降，等到水位下降到最底层后，放开机关并转身，即可看到木筏上的木杆正对着机关上的带绳木杆，趁木筏还没随水位上升太高，迅速用绳索箭矢把这两根木杆相连。之后回到木筏上，转动船上的转轮，用船来拉动机关使闸门永久打开。

5.水位下降后，沿路走到一个铁门旁，用弓箭或枪械引爆铁门旁的爆炸物即可炸毁铁门，之后调查铁门后的石碑就能完成挑战。

## 苦痛之屋

所在区域：地热山谷山谷农场

进入方法：在山谷农场支线任务 NPC 所在处北侧的河流中央有一块石头，利用石头能够跳到河的对岸，之后利用绳索箭矢射击上空的悬挂物摆荡到对面平台，从一个小洞钻过去就能在侧面发现一个铁门。此时会遭遇狼群的攻击，解决掉它们后用攀爬斧撬开铁门，后面便是通往苦痛之屋的道路。

谜题解法：

1. 沿路一直前行，钻过一个缝隙后一路下行就能看到古墓了。从入口进入后走一段路就能发现一个大本营，从大本营一旁的小门进入苦痛之屋。

2. 这里的谜题并不算复杂，首先前往场景深处进门时面对方向左侧的坑中，把这里的木板与一旁的吊环用绳索箭矢相连接。之后把同一侧墙边的运输车往外拉，直到正对着左手边的空隙。空隙后面的上空吊着一个水桶，用绳索箭矢拉动水桶旁的开关，这样水桶就会被水流冲下。迅速跑到推车后面，用绳索箭矢把推车上的装置与正好落到空隙后侧地面上的水桶相连，就能使其一直保持落下的状态，同时直接与吊环相连的平台会被拉起来。

3. 从入口右侧的楼梯来到二层，之后顺着二层的跳跃点与攀爬点一路前进爬上平台，调查深处的石碑即可完成挑战。

## 驱魔之室

所在区域：失落之城

进入方法：基特城最东侧的冰山底部有一个山洞，山洞中会有一只白熊，解决掉白熊后，用攀爬斧凿开深处的石壁，从此处即可前往驱魔之室。

谜题解法：

1. 由入口一路下行，经过一段水路后继续前进能够发现一个大本营。有此处继续前进会看到前方有一团沼气，用火焰箭矢点燃沼气顺便会炸开拦路的障碍，继续向前就能来到驱魔之室。

2. 首先前往场景下层，用绳索箭矢拉动中央闸门上侧的两个木制机关抽出中央地窖里的水流，之后跑到地窖中，用攀爬斧撬开被卡住的铁笼，随后回到上层，转动一旁机关上的转轮使铁笼上升到地面。

3. 此时返回二层平台，站在平台边缘用绳索箭矢射向装置上的绑绳处，从而使装置发生转动。之后来到楼梯的中段，在这里再次用绳索箭矢拉动闸门上方的两个木制机关，使闸门能够释放出沼气。之后迅速用火焰箭矢点燃沼气产生爆炸，



铁笼就会借着爆炸的推力撞开对面的铁门，铁门后面的区域有一块石碑，调查该石碑即可完成挑战。



# 成就相关

## 综述

本作的全成就总体来说不算费时，但是有某些成就想要拿到手还是比较麻烦的。此外，由于本作的X360版比XOne版少了16个成就，其中包括了100%完成游戏的成就，所以X360版的全成就难度要比XOne版要低出不少。需要注意的是，由于本作有成就要求玩家在生还者难度下完成游戏，所以建议对想要全成就本作的玩家在一周目便选择最高难度进行游戏，这样理论上在一周目就能获得全成就了。当然，在生还者难度下进行主线流程时，可以顺便把流程途中遇到的收集、挑战、支线任务以及古墓挑战也顺便完成，以确保劳拉拥有足够强力的武器与装备进行之后的任务。主线流程通关后，再进行100%完成游戏的扫尾工作。探险队模式相关的成就（显示过关、无伤过关等），建议留到最后再进行挑战，一些与战斗相关而且解锁条件较为特殊的成就，也可以通过探险队的重玩章节模式进行补完。

| 名称 | 点数（XOne/X360） | 解锁条件 |
|---|---|---|
| 纵火犯 | 5/10 | 使用单一汽油弹击败2个或以上的敌人 |
| 酒吧闹事 | 10/10 | 使用酒瓶以近战击杀1个敌人 |
| 快速恢复 | 5/10 | 于战斗中治疗自己3次 |
| 叛徒的下场 | 10/15 | 使用近战攻击使5个敌人从边缘落下 |
| 三倍威胁 | 10/20 | 以单发霰弹枪射击杀死3个敌人 |
| 可靠的同伴 | 10/15 | 使用任何步枪于10秒内杀死5个敌人 |
| 英勇无惧（XOne版独有） | 15/– | 单独使用近战攻击与终结技击败不死剑士 |
| 打趴在地 | 10/10 | 借由射击腿部杀死5个敌人 |
| 唱独角戏 | 10/10 | 于敌人交谈时暗杀其中1个敌人 |
| 咕噜咕噜 | 10/15 | 使用终结技溺死3个敌人 |
| 正义之刃 | 10/15 | 使用刀子做出25次特殊暗杀 |
| 真的有必要那样吗? | 10/10 | 使用1个爆裂物杀死任何动物 |
| 熟读过去（XOne版独有） | 10/– | 翻译1块独石碑 |
| 武器工匠 | 10/15 | 完整升级任何武器 |
| 女工匠 | 10/15 | 制作5个装置 |
| 造箭大师（XOne版独有） | 10/– | 制作特殊箭矢各25支（火焰、榴弹和毒性） |
| 天助自助者 | 10/15 | 购买单一类别下的所有技能 |
| 流利无比 | 10/15 | 将任一语言的熟练度提升到最高 |
| 杀鸡儆猴 | 15/25 | 在没有装填弹药的情况下使用左轮杀死6个敌人 |
| 英国血统（XOne版独有） | 15/– | 用箭矢对1名25公尺外的敌人爆头 |
| 化学战争（XOne版独有） | 15/– | 使用1支毒性箭矢杀死5名敌人 |
| 好眼力 | 15/15 | 挖掘出40个求生储藏点 |
| 真相背后的代价 | 125/150 | 以任何困难度完成游戏 |
| 爱找麻烦 | 10/15 | 完成5个挑战 |
| 举手之劳 | 10/15 | 完成3个任务 |
| 送终者 | 10/15 | 使用拉栓式步枪爆头25次 |
| 快速解脱 | 10/20 | 射中15只鹿的心脏 |
| 挑战性 | 10/20 | 完成任意古墓挑战 |
| 古墓丽影 | 50/50 | 完成所有古墓挑战 |
| 为民服务 | 25/30 | 完成所有任务 |
| 真理追寻者 | 10/15 | 收集游戏内25%的叙述性物品（遗物、壁画及文献） |
| 来自过去的回响 | 15/30 | 收集游戏内75%的叙述性物品（遗物、壁画及文献） |
| 完美主义 | 25/30 | 完成所有挑战 |
| 花式射击 | 10/10 | 从空中射下一个酒瓶 |
| 串烧鸡肉 | 10/15 | 使用火焰箭矢将1只鸡从空中射下 |
| 收藏家（XOne版独有） | 10/– | 收集150张卡片 |
| 这些应该摆在博物馆 | 15/25 | 收集300张卡片 |
| 做得好 | 15/25 | 在得分攻击模式完成所有关卡并取得铜牌或更佳成绩 |
| 金童（XOne版独有） | 25/– | 在得分攻击模式完成所有关卡并取得金牌成绩 |
| 镀金 | 10/15 | 在得分攻击模式完成单一关卡并取得金牌成绩 |
| 好的开始是成功的一半 | 10/25 | 在得分攻击模式完成10个关卡并取得金牌成绩 |
| 最难缠的敌人 | 10/15 | 在得分攻击模式完成单一关卡并取得2倍或以上的得分加倍 |




## 成就列表

| 名称 | 点数（XOne/X360） | 解锁条件 |
|---|---|---|
| 钢铁意志（XOne版独有） | 10/– | 在得分攻击模式使用5张卡片完成单一关卡 |
| 就这么点本事? | 10/15 | 在单一得分攻击模式内完成3个重玩挑战 |
| 热爱购物 | 10/15 | 购买所有补给小屋贩卖的物品 |
| 终极生还者（XOne版独有） | 40/– | 使用生还者困难度完成游戏 |
| 表示敬意（XOne版独有） | 10/– | 参加一场丧礼 |
| 滑索专家 | 15/15 | 手动做出高空滑索转换 |
| 神奇表演（XOne版独有） | 15/– | 跳进一口井里 |
| 宁静时分（XOne版独有） | 5/– | 找到房子内的最佳座位 |
| 艺高人胆大 | 15/15 | 做出历时2.5秒或以上的高空跳水 |
| 毫发无伤（XOne版独有） | 25/– | 在没有受到伤害的情况下重玩5个关卡 |
| 培根！（XOne版独有） | 10/– | 使用1个汽油弹杀死1只野猪 |
| 女猎人（XOne版独有） | 10/– | 穿着女猎人装束杀死50只动物 |
| 西伯利亚骑兵 | 15/20 | 于完成游戏后在15场交战中获胜 |
| 翻箱倒柜（XOne版独有） | 40/– | 达到100%游戏完成度 |
| 少数精英 | 15/25 | 发掘出雅各所有门徒的遗体,即获得五个墓穴秘宝 |
| 天旋地转 | 10/15 | 在雪崩中存活下来，流程中必定获取 |
| 跟随父亲的脚步 | 10/15 | 进入失落先知位于叙利亚的古墓，流程中必定获取 |
| 坚忍不拔 | 10/15 | 于西伯利亚荒野中存活一个夜晚，流程中必定获取 |
| 古怪的同伴 | 10/15 | 将雅各从古拉格劳改营中救出来，流程中必定获取 |
| 爬上顶峰 | 10/15 | 点燃位于遗民山谷内的烽火，流程中必定获取 |
| 援助之手 | 15/15 | 保护遗民不被圣三一入侵，流程中必定获取 |
| 一切的关键 | 10/15 | 取得阿特拉斯地图，流程中必定获取 |
| 义无反顾 | 15/15 | 自康斯坦汀的手中拯救约拿，流程中必定获取 |
| 人烟罕至 | 15/15 | 开启前往基特城的通道，流程中必定获取 |






# 废土制造者

## ——《辐射4》七年开发史

在《上古卷轴V 天际》获得巨大成功之后，Bethesda游戏工作室开始为尚未发布的新主机打造他们有史以来最具野心的游戏。这家善于创造幻想世界的工作室，这次要赋予玩家创造的能力，让他们能够建造自己的家园与武器。玩家的命运将与废土世界里形形色色的人物纠结缠绕，展开各种爱恨情仇的故事。与Bethesda过去的作品一样，该项目的开发历程旷日持久，总共历时7年。这期间经历了失败与成功，还走了一些弯路……

文 清国清城 美编 心の永恒

## 启动！动力装甲！

Bethesda 游戏工作室总创造出巨大广袤的开放世界供玩家探索，而他们的办公场所却是地下室一样的地方，位于马里兰州罗克韦尔市一座其貌不扬的写字楼里。在工作室楼上采光较好的地方，是 Bethesda 的发行部门与各种商务相关的部门。由于《上古卷轴》与“《辐射》系列”获得的巨大成功，Bethesda 的公司规模一直在扩张，已经把整座写字楼都占满了。写字楼的大堂过去曾是西装革履的商务人员与穿着 T 恤衫的游戏开发者们共用的地方，现在变成了一个游戏的圣殿，摆放着来自《德军总部 新秩序》中 Panzerhund 的巨大雕像，以及《辐射》和《上古卷轴》系列中各种角色的等身雕像。穿 T 恤的游戏开发者们终于屌丝翻身了，他们从地下室搬到了写字楼的顶层，墙壁上到处挂着来自其各项目的精美插画。




■工作室总监Todd Howard。

办公楼里虽然挤满了人，但是却出奇的安静。几乎所有人都把头深埋在电脑前，此时正是《辐射4》发售前最后的冲刺时刻。办公室里的计时器向着发售日进行倒计时，但设定的时间其实并不准确。工作室总监Todd Howard在设置时间时，错输成了澳大利亚的首发时间，之后就将错就错也不再修改，时间相差并不多，首发之日即将到来。

在会议室里，Todd Howard一脸平静地接受了记者的采访。他说自己很少来这间会议室，平常都是在游戏开发工作室里，而这间会议室之前属于一家建筑公司。他靠在椅背上，悠然说道："我记得《辐射4》的第一批美术素材是在2009年制作的，就在《辐射3》DLC完成的一周后。"

当时Bethesda游戏工作室的大部分开发人员都在忙着制作《上古卷轴V》，但首席美术师Istvan Pely并没有跟着做这个中世纪的魔法世界，他继续留守于被辐射的废土，确保下一个《辐射》项目的视觉方向，虽然那时他们还不知道PS4与Xbox One的硬件规格。

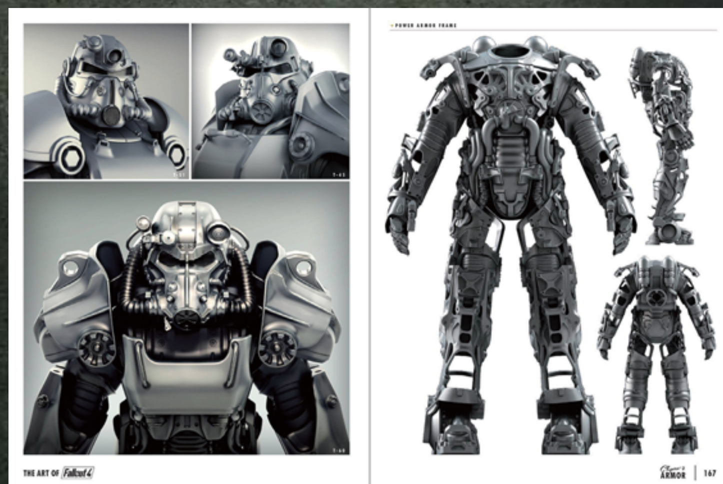
"我们刚开始做《辐射3》的时候，第一个美术素材就是动力装甲，"Pely说。"这是标志性的图像，出现在游戏包装盒封面上。在我们看来这代表了《辐射》系列"。那就是T-45装甲。在《辐射4》中我们打算刷新一下，有点不一样的感觉。"

与前作一样，Pely负责创造《辐射4》中动力装甲的第一个游戏内建模，并将其升级为T-60型号。这个在7年前做的美术素材，今天仍被完整地保留在游戏里。但是在这7年中，其实经历了多次改版。

更大、更厚重的T-60装甲，不止是一个用于穿戴的装甲，他就像一个穿在身上的机甲，需要使用的时候装甲在轰鸣的齿轮转动声中开启，露出类似于驾驶舱的内部，主角进入其中，成为一个双足坦克的大脑与骨架。

T-60装甲的概念是Pely与Todd Howard以及主策划兼编剧Emil Pagliarulo一起讨论后决定的。就像普通朋友之间讨论电影一样，这些讨论是非正式的，通常都是在吃午饭或者办公室里闲聊的时候谈到。"当时并不是特意在想下一款游戏做什么，毕竟已经在做《天际》。但是与所有做电影或游戏的人一样，创意会自己找上你。在很早的时候我就想到了游戏的开场，你会经历核弹落下的那一天，就在那时奔向避难所。"


■动力装甲是最早绘制的概念图之一。




## 波士顿的末日

定下来末日之前的场景描绘之后，接着就是Pely与原画组开始探讨受辐射之前的《辐射》世界究竟是啥样，虽然当时还没有想好选定哪一个城市或区域作为游戏背景。当时基本上所有的主要城市都考虑过，波士顿一直是优先之选。Bethesda不想选择其他游戏里常用的城市，就像《辐射3》中的华盛顿也比较少被作为游戏舞台。

作为波士顿本地人，Pagliarulo最乐意看到自己的家乡成为游戏舞台。他还记得做出这个决定的当天，Pely、Howard与Pagliarulo一起在公司的食堂吃饭，他们决定放弃原本想好的另一个城市舞台。饭后他们边走边聊，穿过走廊，走进电梯，最后来到Pely的办公室门前。他们站在门口又聊了半天，话题慢慢靠向了波士顿。他们聊起波士顿的地图，越说越兴奋……

地点定下来后，原画组飞往波士顿，用了一个周末的时间拍照取材，回来后就开始疯狂的画图。Pely说，原画组很早就知道，波士顿其实不适合《辐射》传统的视觉特点。美术组一开始就锁定波士顿的历史建筑，也就是英国殖民时代的历史风貌。问题是，如今波士顿的城市天际线早就被


■现实中的波士顿。

现代建筑所主导。众所周知，“《辐射》系列”虚构的现代史与现实完全不同，所以美术组就要考虑如果按照《辐射》的虚构现代史发展，未来的波士顿面貌会是怎样？

“我们要设想，在我们的世界观里波士顿的摩天大楼是怎样的，既要有怀旧的未来感又要让人认得出现实的痕迹。我想这是对科幻城市的非常独特的演绎。”Pely 说。

开发团队还要设想废土世界里人们的日常生活是怎样的，包括各种小细节，比如他们的卧室与客厅是怎样的，会购买什么品牌的日用品，战争爆发前的生活是怎样的。其中的一些细节通过战争前的广告向玩家展示。

本作的美术师 Adam Adamowicz 在 2012 年不幸死于癌症，他是《辐射 4》世界观建设的重要贡献者。他的很多设计最终都被游戏所采用。他为游戏赋予了多样化的色彩，让这个世界变得更加生动。

“当时我们正在制作《上古卷轴Ⅴ》，突然回到《辐射》的世界，一下子就觉得‘哇，真是个土黄色的世界’。”Howard 笑道。“游戏的风格选择主要取决于我们想要做怎样的情感氛围。世界已经被毁灭了，这个世界的人们不知道过去是怎样的，但主角却知道，当他看到这个世界的人们，就像超人来到地球后说这里糟透了，而你说‘是这样吗？之前我一直以为挺好的啊。’他们习惯了那样的生活。不需要用压抑的色彩一直强调这些。”

与过去相比，《辐射 4》色彩明亮，但通过小小的天气变化就能实现色调与氛围的骤变。同样的场景，在明媚的阳光下与暴雨之下呈现出巨大的氛围差异。一阵辐射风暴袭来，这个世界立马就披上一层末日色彩，充斥着薄雾与闪电。

编剧 Emil Pagliarulo 并没有主动推动波士顿作为本作的舞台，但将其锁定作为新作背景后，他就有意无意地将自己和自己的生活融入到作品中。“我的房子就在游戏里，”他爽朗地笑道，“那是一座已经毁坏的房子。玩家不会知道里面的东西与我有关，有间卧室是我高中时候的模样，地板上到处都是漫画书。”

Pagliarulo 还把自己的中学母校，自己最喜爱的火车站和小店都做到了游戏里。他帮助美术组确保了波士顿部分地区的真实性，加入了他记忆最深刻的一些地标建筑与主题。他还确保了波士顿口音与当地俗语的准确性。

## 源自“宿命”的灵感



Bethesda 游戏工作室虽然一直致力于创造巨大的开放世界，但却严格控制队伍规模。《辐射 4》的团队人数一直保持在百余人的规模。Howard 表示，自《上古卷轴Ⅴ》以来团队人数只增加了 8 人。开发团队的大部分成员已经共事了十年以上，彼此之间早已形成了良好的默契，这对于打造庞大的《辐射 4》世界至关重要。

“没有这样的默契，很难将那么多的好内容如此有效地做到一起，”Howard 说。“我们的合作非常高效，能够很好地共同解决棘手的问题。我们很享受这个过程。”

对于索尼与微软新一代主机的过渡，《辐射 4》团队一路走来都比较顺利。两家硬件商都尽可能早地将主机开发计划告知 Bethesda，开发工作开始后双方也保持着紧密的联系。这一次 Bethesda 没有赶新主机的首发档期，这让开发团队轻松了不少。此前的《上古卷轴Ⅲ 晨风》与《上古卷轴 IV 湮灭》分别是 Xbox 和 X360 首发档期的游戏（实际都延期了几个月）。一边学习新主机，一边赶着在新主机发售时将新作做好，这是一个痛苦而艰难的过程。而这一次，Bethesda 知道《辐射》新作赶不上新主机首发，所以他们决定先做一个《上古卷轴Ⅴ》的 Xbox One 移植版，在此过程中可以逐步掌握新主机的特性。借此，Bethesda 在 2012 年改写了《辐射 4》的渲染程序，在动态光影方面进行了改良。

《辐射 4》在战斗方面保留了《辐射 3》的 V.A.T.S. 辅助瞄准系统，但 Bethesda 知道枪战部分需要改良，为了有更好的射击感，这次他们几乎是全部从头来过，令人意外的是，他们的参考对象是 Bungie 的《宿命》。



■丰富多样的武器设定图。

Bethesda 的高管们都非常喜欢《宿命》的枪战感觉，另外一个原因是该作也是 30fps 的帧率，与《辐射 4》一样。而目前市面上的主要 FPS 大作都是冲着 60fps 的目标，因此对于《辐射 4》没有太大的参考价值。Bethesda 在游戏开发初期就锁定了帧率，因为在 30fps 帧率下才能做到更大的画面密度，这对于《辐射 4》这种大型开放世界非常重要。本作优先确保的是玩家能够与场景中的任何物体互动，从细节到整体都要有更强的动态感。枪战系统从项目一开始就在研究制作，多年来经过了数次大幅调整，直到最后才做好。

Bethesda 做游戏的方式与其他工作室不同，一般团队可能做七八种枪，然后专注于其中的一两种。而 Bethesda 要做几千种，因此需要开发出整个枪械系统，涵盖所有可能的方面。他们先是从第一种主要枪械开始，它能很快变为其他任何枪械。前一秒钟它还是一把散弹枪，下一秒就变成了狙击枪。Bethesda 对枪战系统的改良最终靠的是一个新招聘的组员——从 Bungie 挖过来的 Josh Hamrick，他是让本作的枪战“找对感觉”的重要人物。他在今年 4 月份才加入 Bethesda，之后专注于枪械的优化调整。

技术与美术团队率先开工之后，开发团队的其他人员在《上古卷轴Ⅴ 天际》最后一个 DLC 完成后也全部转为开发《辐射 4》，即 2013 年 4

月份开始。游戏的开头部分已经确定，想要在游戏中实现的关键点，包括剧情与玩法方面都已锁定，接下来就是建造世界。

“我们的所有游戏在刚开始时所架设的世界规模都是有点错误的，”Howard 说。“在中途变更是一个大问题。所以我们初期先在书面上创造。”下一步是建造游戏世界的格局，然后会在里面走几遍，确保规模的准确。各个地点的位置是可以在地图里面移动的，以确保合理的地图密度。地图构造定下来之后，就开始建造所谓的“垂直切片”，也就是相当于一个样板区域，代表了“第一个小时的探索过程”。这包括从 111 避难所出来后，你所看到的周围的一切。

Bethesda 知道《辐射 4》的城市将会比过去他们的任何一款游戏的建筑密度都大，而且有更多的垂直空间。所以他们在钻石城上面花了大量时间，也就是人类的主要驻防区域。在这座早期即可到达的城市里，可以接受任务，也可以接触到本作全新的通信系统。

开发团队从未想过使用卫星数据实现最高级别的地形真实度。本作关卡主策划 Joel Burgess 表示，他们不需要完全真实的波士顿，只要抓住某些方面的感觉，让你身处其中的时候有种真实感，不管你是否去过波士顿。你会觉得那就是核爆之后的波士顿，同时又根据游戏的需要进行了改造。

建造这个核爆版波士顿的初期，先是确定需要制作的主要区域，包括康科德、列星顿和塞林镇，然后想办法将这些现实中的地方进行压缩。“我们在现实世界的精确度方面有比较大的发挥空间，”Burgess 说。“初期我们说‘好吧，我们需要大概 20 多个主要地区，用于剧情和地点需要。’后来我们看了看列表说‘我们做了这些美术素材，所以可以使用更多的工厂或者其他的学术大楼。’最后我们的列表里有 150 到 200 个规模不等的地点。”

## 收藏品的放置艺术

《辐射 4》中玩家可以寻找收藏避难所小子的大头玩偶，以及各种杂志，借此还能获得新装备作为奖励。这些道具是开发团队在最后阶段才加入到游戏里的。主策划 Joel Burgess 说，某个收藏道具几乎造成了大灾难。各种杂志的所在地点都太隐蔽了，于是开发团队决定把他们改为放在比较明显的地方。都被移走之后，原来的空白处就要有新的东西来填补。“这些东西没有必要在早期阶段去做，因为都是一些增加点小乐趣的东西，我们希望能够更均匀地分布在各种地方。”



■寻找隐藏的杂志也是本作的一大乐趣。

# 废土特别小组

在初期较为粗略的世界建造阶段，开发团队内部成立了“废土特别小组”，专门负责检测场景密度。在测试时，开发者会被放进地图上的特定地点，他们的任务只有一个：往前走。其目的就是感受哪些地方太空，哪些地方又太密集。“他们回来后就跟我们说‘这里太烂，那里太糟……’”Burgess 说。“特别小组拯救了《辐射 3》和《天际》，让探索的过程更有趣。如果我们早半年发售，没有对这些进行测试，你会发现‘这个地区根本没人去，那个地区塞满了重要任务’。”

由于在这个阶段场景还没有做好，各种美术素材尚未就位，只能先放上临时物品，最经常出现的是浴缸和燃烧的轮胎。同样的物品组合一遍又一遍地出现在眼前。特别小组满世界跑的同时，将会给开发团队提建议，需要在哪些具体的地方增加哪些内容。比如在核爆之前的一些军用载具，玩家会看到当时波士顿成为某种军事活动的基地。

世界造好之后，就轮到策划与编剧在里面瞎逛，一边走一边想在这些地方会发生怎样的故事与任务。有些标志性的事件是在游戏开发前就决定的，但是在世界建好之前锁定太多的剧情内容并不合适。自从《辐射 3》以来，Bethesda 发现一边造世界一边想故事是更有效的方法。

Pagliarulo 说：“当你开始只考虑故事，你就会把事情搞砸，因为你会把自己封闭于故事结构中，无法给玩家以足够的自由。我们已经摸索多年，我们所考虑的永远是游戏体验。我们有剧情主线，但也有玩法上的诉求。”



当玩家从 111 避难所出来的那一刻，就可以选择自己的道路。开发团队要保证大部分故事与事件都是由玩家决定的，他们认为的理想状态就是让玩家创造自己的冒险经历，而不是被策划牵着鼻子走。《辐射 4》的自由度超过了 Bethesda 过去任何一款游戏。包括在对话上反映玩家的性格。比如玩家可以全程以尖酸的态度进行游戏，基本上每一句对话都有尖酸的选择项。

在大部分游戏的开发过程中，策划们的各种想法最终都要有很大的部分被删掉。但《辐射 4》的大部分核心概念最终都得到了保留。

本作主要制作人 Jeff Gardiner 对于工坊内容非常注重，建造房子、改装武器与装备，成为本作的一个重要卖点。此功能最初是由 MOD 开发者们先实现的。开发团队原本还打算在游戏中的某个互动终端加入 Python 汇编语言，这样玩家就可以在游戏里写代码。但是最后决定取消，因为对于普通玩家来说太复杂，而且需要使用键盘。最后他们决定采用全息录像带的方式，让玩家能够更直观的进行建造。

“我记得当时曾想过，如果有哪些内容需要删掉的话，工坊系统是首当其冲，”Gardiner 说。“我们从没做过类似的东西，它太大、太令人担忧。”但最后该系统还是被保留了，因为开发团队都玩得不亦乐乎，以至于耽误了工作。



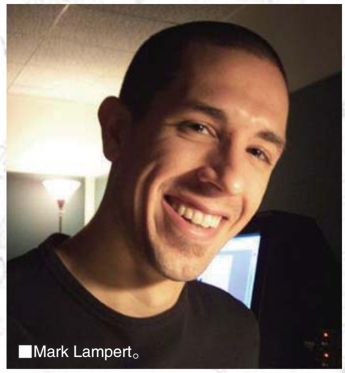
与工坊建造最直接相关的就是道具素材收集。某策划花了3年时间开发该系统。开发初期，策划们想要保持道具的某种经济系统。它们认为粘合剂应该是非常稀有的，所以没有在场景中放置太多粘合剂或胶带。但这样就让这个世界显得不够真实。当玩家进入车库时，如果连胶带都没有实在有些说不过去。

Howard指出，在游戏开发后期，任何内容变动都可能是灾难性的。一个小小的变化可能衍生出无数预料不到的后果，这就要求进行全面的测试。某些变化可能几个人测几个小时就行，有一些可能需要探索200多个小时，进行大量的数据收集。

## 战争之音

音效设计师Mark Lampert是Bethesda游戏工作室的老将，《上古卷轴》与“《辐射》系列”的大部分声音都是由他经手。在开发《辐射4》时，他与作曲家Inon Zur密切合作，将音效设计与乐曲混为一体。对于Zur和Lampert来说，顺手从旁边拿个东西起来，都可能变成音效制作的素材。他们会用车库与厨房里的物品作为游戏中各类物品的效果音，比如战斗时的一些效果音，就是敲击装了半桶水的油桶的声音。

《辐射4》的音效设计从2010年就开始了。Lampert先是把《上古卷轴V 天际》的音效进行整理，并保留可能会用到的。不过该作中更多的是大自然与魔法类音效，与《辐射4》的机械及人造物品音效差别很大。



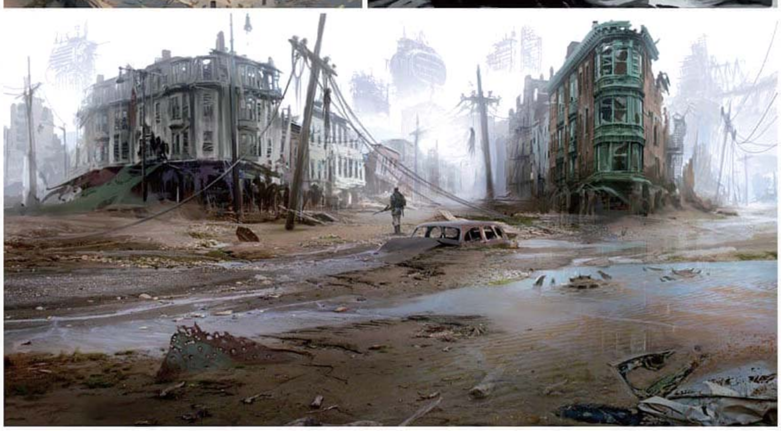
■Mark Lampert。

# 业界反响







在今年的E3展上，《辐射4》首次正式公布，当时其开发阶段处于alpha状态，也就是可以从头玩到尾了。“能够获得E3最佳游戏大奖，我们自己也很意外，”Howard说。“我们已经努力工作了那么久，而业界的反响是完美的，这就是对我们进行最后冲刺的最大鼓励。”

在E3之后，紧接着是在QuakeCon展会公布了一些新细节，紧接着Bethesda就进入到封闭开发阶段，不再公布任何相关消息，对于一款年末核弹级大作来说这样做有些不大寻常。开发团队全部忙于游戏的全面测试，以及对游戏进行润色改进。其实对于系列的粉丝来说，也并不需要知道太多，这种有绝对品质保证的游戏，发售后只管买买买就是了。

与Bethesda以往的作品一样，《辐射4》在带给玩家一个庞大而自由的沙盒世界的同时，也免不了存在大量的BUG。这也是Bethesda作品难以取得压倒性高分的原因。根据Metacritic统计，本作的媒体平均分目前是87分，较为平庸的画面以及过多的BUG是其分数难以进一步提高的原因。不过对于喜欢Bethesda作品的玩家，BUG并不是大问题。早在游戏发售前，玩家们已迫不及待地要进入这个崭新的废土世界。从10月初开始，本作已稳居Steam销量榜第一名。发售首日Steam版销量超过120万套，同时游戏人数更是突破47万，一度超越了常年位居Steam在线人数榜首的《DOTA2》——这在Steam的历史上是极为罕见的。此前Steam上在线人数最多的非Valve游戏是《横行霸道V》，其创造的最高同时在线纪录也不过是30万。

当然家用机才是《辐射4》真正的主战场。早在今年中，Bethesda市场部副总裁Pete Hines表示，《辐射4》可能超越《上古卷轴V》，成为Bethesda历史上最畅销的游戏。一些零售商根据本作的预订情况也作出了相同的预测。迄今为止，《上古卷轴V》的全平台累计销量已达2270万套，是史上销量最高的RPG。2008年发售的《辐射3》，迄今累计销售1240万套。《上古卷轴》与“《辐射》系列”都是长卖的游戏类型，《上古卷轴V》PC版至今仍有大批活跃用户。层出不穷的MOD是其保持生命力的重要原因。Bethesda为《辐射4》提供了更强大的MOD可能性，使之注定将成为一款活跃多年的游戏。十几年前，废土类还是非常小众化的游戏题材，而如今将有望通过《辐射4》成为最流行的RPG。




· 本文对应游戏版本：1.00　· 本文的中文译名对应PS4版本　· 白金/全成就时间：约75小时

# Fallout 4 废土生存手册

**经过了长达 5 年的等待，本作终于来到了各位玩家的面前。比起系列前几作，本作无论是成长系统还是战斗系统都发生了不小的变化，工房聚落建设这一新系统的出现更是把本作的耐玩程度提高了不少。当然，作为系列亮点的剧情在本作中依然表现不错，本作依然一如既往的发人深省。**

文 三日月　美编 心の永恒

| 辐射4 | Bethesda | 角色扮演 |
|---|---|---|
| 多机种 | Fallout4 | 中文版 |
| | 2015年11月10日 / 本地1人 | 对应年龄：18岁以上 |
| | 售价为PS4、XOne：468港币 | |

**操作说明**

| Xbox One版 | PS4版 | 作用 |
|---|---|---|
| A键 | ×键 | 调查 |
| X键 | □键 | 上弹 |
| Y键 | △键 | 跳跃 |
| B键 | ○键 | 哔哔小子 |
| LB键 | L1键 | 使用V.A.T.S |
| LT键 | L2键 | 瞄准/格挡（近身战斗时） |
| RB键 | R1键 | 近战攻击/长按为投掷手雷/重攻击（近身战斗时） |
| RT键 | R2键 | 射击/轻攻击（近身战斗时） |
| LS键 | L3键 | 冲刺/狙击时闭气 |
| RS键 | R3键 | 进入/解除潜行状态 |
| 左摇杆 | 左摇杆 | 角色移动 |
| 右摇杆 | 右摇杆 | 视角控制 |
| 十字键 | 十字键 | 自定义热键 |
| View键 | 触控板 | 切换视角（长按为进入工房画面） |
| Menu键 | options键 | 呼出系统菜单 |

## AP（行动点数）

玩家在游戏中的很多行动都需要用到 AP（行动点数），AP 的多少根据玩家的敏捷和等级而定，部分技能、装备或者药物还可以增加 AP 或者 AP 的回复速度。AP 最大的作用莫过于能让玩家在战斗时发动 V.A.T.S 系统，而对于喜欢冲锋陷阵或者远程狙击的玩家来说，AP 影响着玩家冲刺的持续时间和闭气瞄准的时间。AP 对于近战流玩家来说可能更为必要，毕竟近身武器的强力攻击都是需要消耗 AP 的。

## V.A.T.S 系统

只要按下 L1 键 /LB 键便能发动 V.A.T.S 系统，接着玩家只要消耗 AP 值便能对眼前的敌人进行攻击。V.A.T.S 系统的好处是玩家能选择攻击的部位的同时能看到其对应的命中率以及敌人能力数值（需要相



© 2015 BETHESDA SOFTWORKS LLC, A ZENIMAX MEDIA COMPANY. BETHESDA, BETHESDA SOFTWORKS, BETHESDA GAME STUDIOS.ALL RIGHTS RESERVED.

关技能），发动后时间流动也会减缓，能给予玩家一定的思考时间。由于V.A.T.S系统的战斗是直接跟玩家角色能力与技能挂钩，所以这同时也是角色扮演游戏玩家最适合的战斗系统。

当然，这个系统也不是万能的，首先这个系统在对付位置过于近或者是过于远的敌人都不太好用，对付那些行动快速的敌人更是有点手忙脚乱。而且比起正常战斗时的“瞄哪打哪”，这个系统更加“看人品”。因此，要想在废土上的战斗无往不利，练得一手好枪法依然有必要。

“爆击”是V.A.T.S系统中威力最大的攻击，只要在V.A.T.S系统中击中敌人便能积累爆击槽，蓄满后按下□键/X键便能发动命中率100%（在没技能支持的情况下不能无视障碍物）且威力巨大的爆击。爆击的累计速度和玩家的运气相关。

## 伤害与治疗

和系列之前不同，本作的所有难度基本都是一样的（包括“生存”难度）。医疗针可以解决包括肢体受伤的所有受伤问题，只不过随着难度的提高，其回复速度会有区别。当然，找张床好好睡一觉同样能达到治疗的效果。

肢体受伤和前作一样，特定部位持续受伤最终会瘫痪，瘫痪的话会使玩家的状态受到不同程度的影响。例如双手瘫痪则会使玩家难以瞄准，双脚则大幅度减低玩家移动速度，而头部瘫痪则会使玩家的V.A.T.S系统命中率下降以及视线模糊等等。同样的，部位受伤对于敌人同样有效。部分敌人甚至会有特定的弱点，集中攻击弱点能让玩家更容易获得战斗的主动权。

## 辐射

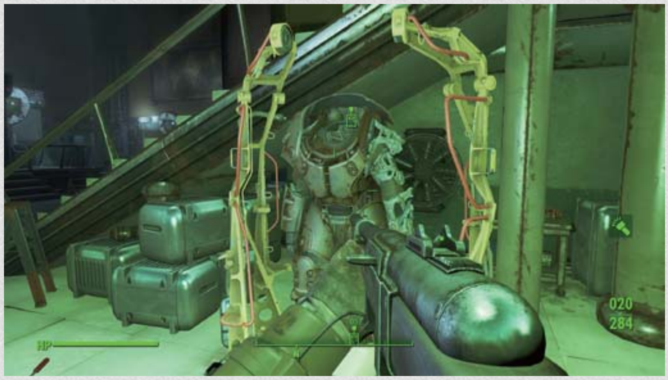
说到《辐射》这游戏，又怎能少了辐射，在本作中玩家几乎脱离不了辐射的影响。无论是吃东西、探索、还是战斗都可能使玩家接触到辐射。所有的战前类食品（例如各种快餐类食品以及核子可乐）和没有处理过的水源（例如所有的河流）都会让玩家染上辐射，一些地区，诸如核废料桶的周围更是辐射满满，部分敌人（例如食尸鬼、变异昆虫以及发光类敌人）的攻击也会让玩家接触到辐射。

接触到的辐射量会在右下角玩家的HP值处显示，数值的多少能很直观地显示该地区的危险程度。和系列之前把辐射分类成一个独立状态不同，本作中的辐射值将会直接和玩家的HP挂钩。辐射的摄入量越多，玩家HP的最大值就越小，当辐射摄入到一定程度时，玩家就会直接死亡。服用“抗辐宁”可以增加玩家的辐射抗性，而“消辐宁”则可以消除玩家体内的辐射。动力装甲以及“核生化防护衣”可以增加玩家的辐射抗性。最后一点值得注意的是，无论玩家服下多少“抗辐宁”，穿着多好的抗辐射防具，辐射的摄入量都不会为零，所以在高辐射地区中探索时，动作还是快一点为妙。

## 动力装甲

动力装甲是系列的标志性防具之一，本作中摇身一变成了一个类似于额外防具或者是载具的存在。简单而言，本作中的动力装甲除了能让玩家战斗起来更加威猛霸气之外，也给玩家额外加了一层防具。动力装甲的防御力一般比玩家所能找到的所有防具的防御力都要高出一层，穿上后虽不能说是天下无敌，但至少对付游戏中的绝大部分敌人是卓卓有余了。动力装甲还能增加玩家的负重值，穿上后玩家能携带更多的道具。值得一提的是，动力装甲会无效化玩家一部分的技能（例如狙击手等战斗相关的技能），所以到底是要依靠技能还是动力装甲杀敌，有时候玩家还真需要权衡一下利弊。

既然名为动力装甲，那么当然需要动力这套装甲才能运作，“核融合核心”作为动力之源，玩家可以在很多探索点的地下室中找到补充，用完后也无须担心，探索点内的资源过一段时间后是会刷新的。而和系列之前作品完全不同的另一点是，动力装甲在本作中的数量很多，只要有心找到十几套完



全不成问题，它们中的绝大部分都是放置在一些军事设施内（地图上以五角星显示），部分任务中甚至会直接送你一套。动力装甲的四肢、躯干以及头部都可以在动力装甲工作台那里进行改造以及修理。

## 同伴和势力

玩家在游戏中会遇到形形色色的同伴，从狗肉到机器人，从正常人到变种人，几乎每一个种族到每一个势力，玩家都可能在其中找到自己的同伴。本作的同伴数量很多，绝大部分同伴都会在主线任务中遇到或者是加入，部分同伴则需要完成相应的支线任务才会加入。而最为特殊的是一些势力同伴，他们只有在玩家加入相应势力后才能加入。

除了狗肉之外每个同伴都有自己的价值观以及善恶观。根据同伴的个人背景，他甚至会有不同的长处或者短处。例如记者派普是个比较正派的人，但她对那些比较权势的人却比较反感，玩家只要在剧情中多作出表现正义的对话选项，而和一些权势的人对话时则表现强硬一点就可以获得她的好感，她同时是个为了获取真相可以不择手段的人，所以平时没事撬个锁也能增加好感。部分同伴还可以帮助玩家因能力问题暂时做不了的事（例如撬锁或者破解终端机），例如瓦伦坦就是个骇客好手。不过撬锁有点特殊，玩家需要给予同伴撬锁的工具发夹后他才能开始撬锁。部分同伴的好感度只要到一定程度便会触发其支线任务，只要玩家完成支线任务并且好感度达到崇拜后便能获得他的专属技能。

不同势力间的冲突永远是“《辐射》系列”的主题，本作也不例外。首先得先提一句，本作中所有的势力玩家都可以自由加入，这对剧情并不会发生太大的影响，具体分歧点笔者也会在后文的流程攻略中详细说明。但必须注意的是，部分势力以及有特定势力背景的同伴会在部分流程中由于玩家选择的不同变成敌对关系。

全同伴加入方法如下：

| 名称 | 加入地点 | 相关任务 | 可否发展成浪漫关系 | 专属技能效果 |
|---|---|---|---|---|
| 狗肉 | 红火箭维修站 | 无 | 否 | 无 |
| 噶抓 | 庇护山丘 | 无 | 否 | 对付机器人时，能量武器抗性增加10 |
| 普雷斯德·加维 | 庇护山丘 | 第一步 | 可 | 在面对3个以上的敌人时，伤害增加20%，伤害抗性增加20 |
| 凯特 | 战区 | 探索战区（为其他任务） | 可 | 生命值低于25%时，AP回复速度加快 |
| 汉考克 | 芳邻镇 | 大挖掘计划 | 可 | 250点辐射值以上时，暴击条累积速度提升 |
| 居礼 | 81号避难所 | 巨墙中的洞 | 可 | 生命值低于10%时会恢复100点生命，一天只能用一次 |
| 派普 | 钻石城 | 世纪故事 | 可 | 增加说服成功率，说服成功和发现新地点获得经验值翻倍 |
| 麦奎迪 | 芳邻镇内的“第三铁轨酒馆” | 无 | 可 | V.A.T.S的瞄头命中率增加20% |

TIPS　善用V.A.T.S系统可以提前侦查到一些实在的危险，例如装死的尸鬼或者地雷。



| 名称 | 加入地点 | 相关任务 | 可否发展成浪漫关系 | 专属技能效果 |
|---|---|---|---|---|
| 壮壮 | 崔尼帝塔 | 谢幕 | 否 | 血量低于25%时，近战伤害增加20% |
| 尼克·瓦伦坦 | 钻石城 | 怪客瓦伦坦 | 否 | 侵入终端机多一次机会，锁机时间减少50% |
| 圣骑士丹斯 | 普利德温号 | 任职期间 | 可 | 面对超级变种人、尸鬼、合成人时伤害增加20% |
| 迪耿 | 铁道总部 | 交易手段 | 否 | 潜行伤害增加20%，延长隐身小子效果时间40% |
| X6–88 | 学院 | 人类：已重新定义 | 否 | 能量武器抗性增加20 |

## 酒与药物

所有的酒以及部分药物可以帮助玩家暂时性地获得能力值上的增长并为玩家带来各种便利，但是服用过多的话会让玩家“上瘾”。和现实中类似，“上瘾”后如果不能持续服用该种药物的话，玩家的部分能力会不增反减。玩家可以向医生求助或者服用药物“瘾头解”。部分技能还可以让玩家减少或者不再有机会上瘾。不过并非所有药物都会令玩家上瘾，例如医疗针、抗辐宁与消辐宁就不会。

## 对话

《辐射》系列”的一大特色便是可以依靠“口才”来避免战斗，这也使得“口炮流”通关成为了每作的必备玩法之一，但在本作中“口炮流”被削弱了不少。角色的说服成功率由魅力决定，部分技能也能提高其成功率（只针对异性）。对话选项中显示黄色的为简单，橙色为中等，而红色则为困难。说服成功的话能获得各种各样的好处或者便利。

比起以往只要口才到一定程度就能100%说服不同，本作说服的不确定性大了很多。简单而言就是，如果你运气（不是指角色能力的那个运气）不好，魅力10也有可能说服失败，反之亦然。当然，在存档大法面前这都不是问题，但实用度打折扣那是无可避免的了。

## 潜行

潜行系统和前代类似，只要按下R3键/RS键就能进入潜行状态。玩家的潜行能力由很多方面决定，光线与声音，包括场景中的陷阱等也会暴露玩家的行踪。在潜行状态下玩家的伤害会增加，在配合技能与消声器的情况下伤害能成倍增加。和大部分潜入游戏类似，本作的敌人依然分成“潜行中”、“警戒中”和“被发现”三种状态，“警戒中”状态的敌人会开始搜索玩家的行踪，而其余两个就如字面意思，这里就不多说了。本作的潜行相当强力，即使是没习得相关技能，适当的潜入依然能让玩家获得不少先机。

值得一提的是，玩家的同伴和玩家是一起行动的，在潜行时也不例外。换句话说，有时候玩家潜行时可能没被敌人发现（画面显示为“潜行中”），但可能因为身边同伴的缘故（同伴一般不擅长潜行），也会被敌人连带一起被发现。另一点需要注意的是，在穿上动力装甲时，被发现的几率会提高很多。话说你都穿上动力装甲了，还用潜入吗？

## 偷窃、开锁与骇客

偷窃的方法和前作一样，以潜行状态到NPC背后便能偷窃，偷窃的成功率和能获得的物品由相关技能决定。值得一提的是，“只看不偷”（指只查看NPC道具栏而没有偷窃）是不会出现问题也不会被人发现的。

开锁的操作和前作与《上古卷轴Ⅴ》类似，上手相当简单，所以这里就不多说了。更高级的锁需要高等级的相关技能，当然，玩家也可以让同伴帮你。和你一样，同伴开锁也是需要消耗发夹的，而且不同同伴的开锁能力也不同，过于高级的锁就只能靠玩家自己了。

骇客和前作一样，玩家通过选择单词和观察相似度来推测正确密码。例如玩家选择了“TAKE”，相似度显示为1，意思就是说正确的密码里有一个字母位置和“TAKE”是一样的，如此类推便能得出正确密码。玩家有四次机会，和前作猜错四次终端机直接永久锁机不同，本作中猜错四次只会暂时锁机，所以嫌麻烦的玩家大可以尽情地蒙，反正错了也没啥大不了。

玩家在一些NPC的领地中会发现一些以红色字体显示的道具/锁/门/终端机，如果在与这些物品互动的时候被NPC发现的话可是会当成犯罪，而且视情况而定，很可能立即会被围攻，所以除非必要要不然不要在其他人的地盘里犯罪。另外要说一句的是，别以为指示同伴去犯罪就没事了，部分正义感十足的同伴会直接拒绝不说，同伴犯罪埋单的可是玩家你自己哦。



## 敌人

本作敌人的等级会与玩家的等级挂钩，这样可以保证等级升高后的玩家依旧会遇到与自己等级差不多的敌人。不过本作中等级的重要性并没有其他角色扮演游戏那么大，装备才是决定角色的强度的第一要素。所以玩家即便是等级高了，一个不小心还是有被低级敌人杀死的可能性。顺便一提，如果击杀的敌人等级比玩家低太多的话，玩家将不会获得任何经验值。

敌人的强度主要体现在其名字上，不同强度的敌人有着不同后缀，例如“老兵”、“死里逃生的掠夺者”或者“指挥官”什么的，由于本作是中文化的缘故，玩家可以很清晰地在其名字上直观感觉到敌人强度的不同。当然，部分强力敌人不符合这个规律，例如发光种和死亡爪，不过这种敌人的外表一般比较特殊，玩家一般也不会认错就是了。

玩家还会时不时遇到附带“骷髅头”的敌人，这表明当前敌人的等级比玩家等级高很多。不过即便如此也不代表这种敌人不可战胜，但是还是推荐玩家先逃为妙比较好。

玩家还会随机遇到“传说级”敌人，顾名思义，传说级敌人会比一般敌人强，而且会在其HP降低到一定程度后进入“第二形态”并补满所有HP。不过击败这种敌人后获得特殊装备，这种装备一般都附带各种特殊属性，而且不可拆解。

TIPS 本作发生在《辐射3》的10年后，部分上一代的“熊孩子”都在本作中长大并担任重要角色。例如麦森斯长老和队友麦奎迪。

## 拾荒

当本作还没发售的时候，就有不少玩家戏称本作为《废土拾荒王 4》了。本作把“捡垃圾”这一游戏传统真正意义上的发扬光大，游戏中大部分道具，无论它是否有实际作用（也就是说无论它是否“垃圾”），它都能通过回收再用来“焕发第二春”。玩家拾得的所有垃圾都可以通过直接转移到工房来转换成可以用以建造设施或者制作工具的“元件”。工房聚落里的“大型垃圾”，诸如废车或者破屋也可以进行拆解以及回收。除了垃圾之外，玩家还可以拆解多余的防具以及武器，习得相应的技能还可以增加拆解后获得道具的种类。



## 工作台

工作台在本作中被细化成了动力装甲工作台、化学工作台、武器工作台、烹饪工作台和装甲工作台几种。具体能合成的道具 / 装备种类从工作台的名字就可以看出。值得一提的是武器工作台和防具工作台只能对装备进行改装，然后根据改造的项目不同会有着相应的配件。要制作配件除了需要相应的素材之外，更加高级的改装还需要习得相应的技能。

## 工房聚落

工房聚落是本作新加入的系统之一，在玩家完成初期支线任务之一“自由钟声响起”后就会开放。不过虽然看起来略显复杂，但实际上制作组把这个系统完全地简化了，即便是没接触过《我的世界》或其他同题材游戏的玩家也能轻松上手并乐在其中。

简单而言，玩家就是需要通过收集资源来建设自己的工房聚落，并根据居民的需要来增加相应的设施，从中来增加工房聚落的功能以及居民的幸福度。影响居民幸福度的要素有以下几点：

**1. 食物**：民以食为天，本作也不例外。满足食物要求也相当简单，只要种植农作物即可。种植需要相应的农作物作为种子，例如玩家想种植玉米就需要一个玉米作为种子，如此类推。

**2. 水**：和食物类似，只要建造与水相关的设施即可。值得注意的是，部分水设施需要电力或者有建造地点的限制。

**3. 电力**：电力并不是必需的，但随着工房聚落的扩大，电力会变得越来越重要。电路的设置相当简单，建立发电机后别忘了在工房菜单中把发电机和电器利用电线连起来。另外和现实中一样，电路与电路之间是独立的，在连接设施的时候别忘了这一点。

**4. 防御**：随着工房聚落的壮大，玩家需要建造防御设施来抵御外敌。除了自动设施之外，部分防御设施需要居民来驻扎才能生效。

**5. 床**：一人一张床，有床才能睡觉，睡好了就幸福了。道理很简单，大家都懂。

居民的幸福度变化是需要时间的，例如工房聚落缺乏食物，玩家补充后居民的幸福度并不会立即升高，但这也意味着，玩家一旦发现幸福度有降低的危险，还有足够的时间做出补救措施。

居民的数量需要建设“招募用电波塔”才能增加，如果觉得一个工房聚落的居民太多，超出了那个工房聚落所能容纳的人数的话，玩家可以关闭或者直接把塔拆掉。另外一个增加居民的方法便是招募特定的 NPC，这些 NPC 会在探索途中遇到，说服或者达成他的需求便能把他招募进内。顺便一提，玩家的同伴同样可以算是居民的一员。而每个据点所能容纳的居民数是玩家角色魅力值加十，例如玩家角色魅力为 3，每个据点的居民上限则为 13，魅力值可以通过装备或者升级花费技能点来提升。

最后一点需要玩家注意的是，不同工房聚落之间的资源是独立的，并不是全部工房聚落共用的。但玩家可以通过派遣居民去“跑补给线”，方法是学会技能“地方领导者”，然后进入工房菜单后选择居民并按下 R1 键 /RB 键便可派遣他去指定的据点，这样做的话就能在连接的两个据点间共用所有的资源。

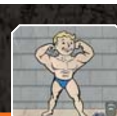


# 是什么让你变得“特别”？

S.P.E.C.I.A.L（特别）系统依然是本作的核心系统之一，玩家的属性分为力量（S）、感知（P）、耐力（E）、魅力（C）、智力（I）、敏捷（A）和运气（L）七大类。每种能力又根据能力的多少细分成不同的辅助能力，选择不同的辅助能力影响着玩家游戏的方式。每次玩家升级后都能获得一个技能点，花费技能点就能学习相应的技能，和系列不同的是，本作中玩家可以选择消耗技能点直接提升七大能力。由于本作并没有等级上限，这也意味着，只要玩家愿意，辅助能力制霸不是梦。

以下是七大能力的说明以及相应辅助能力的说明：

### 铁拳



铁拳



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 力量1 | 拳击伤害提升20% |
| 2 | 力量1、等级9 | 拳击伤害提升40%，且能破坏敌方装备。 |
| 3 | 力量1、等级18 | 拳击伤害提升60%，拳击的强力攻击有一定几率瘫痪对手。 |
| 4 | 力量1、等级31 | 拳击伤害提升80%，拳击的强力攻击有更高几率瘫痪对手。 |
| 5 | 力量1、等级46 | V.A.T.S中的爆击能让敌人麻痹。 |

TIPS 麦森斯长老是3代时还是个10岁的熊孩子，整天就想着出去冒险而不是去当兄弟会长老。而麦奎迪则是上代“小灯镇”（居民全是小孩子）的镇长。

### 大联盟



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 力量2 | 近战武器伤害提升20%。 |
| 2 | 力量2、等级7 | 近战武器伤害提升40%，几率让敌人缴械。 |
| 3 | 力量2、等级15 | 近战武器伤害提升60%，更高几率让敌人缴械。 |
| 4 | 力量2、等级27 | 近战武器伤害提升80%，能击中你面前的所有目标。 |
| 5 | 力量2、等级42 | 近战武器双倍伤害，一定几率让敌人瘫痪，或者直接爆头。 |

### 装甲商



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 力量3 | 开放等级1装甲改造。 |
| 2 | 力量3、等级13 | 开放等级2装甲改造。 |
| 3 | 力量3、等级25 | 开放等级3装甲改造。 |
| 4 | 力量3、等级39 | 开放等级4装甲改造。 |

### 工匠



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 力量4 | 开放等级1近身武器改造。 |
| 2 | 力量4、等级16 | 开放等级2近身武器改造。 |
| 3 | 力量4、等级29 | 开放等级3近身武器改造。 |

### 重枪手



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 力量5 | 重型枪增加20%伤害。 |
| 2 | 力量5、等级11 | 重型枪增加40%伤害、增加盲射命中率。 |
| 3 | 力量5、等级21 | 重型枪增加60%伤害、增加盲射命中率。 |
| 4 | 力量5、等级35 | 重型枪增加80%伤害、高几率能造成敌人硬直 |
| 5 | 力量5、等级47 | 重型枪双倍伤害。 |

### 壮壮·贝克



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 力量6 | 增加25负重。 |
| 2 | 力量6、等级10 | 增加50负重。 |
| 3 | 力量6、等级20 | 负重过载时依旧可以奔跑（消耗AP）。 |
| 4 | 力量6、等级30 | 负重过载时依旧可以快速移动。 |

### 稳定瞄准



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 力量7 | 提高盲射命中率。 |
| 2 | 力量7、等级28 | 进一步提高盲射命中率。 |

### 破坏者



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 力量8 | 连续射击的伤害提升25%。 |
| 2 | 力量8、等级5 | 连续射击的伤害提升50%，有几率瘫痪敌人。 |
| 3 | 力量8、等级14 | 连续射击的伤害提升75%，有高几率瘫痪敌人。 |
| 4 | 力量8、等级26 | 连续射击的伤害提升75%，有高几率瘫痪敌人以及爆击。 |

### 扎根



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 力量9 | 站着不动的时候可以获得25伤害抗性，近战及徒手攻击伤害提升25%。 |
| 2 | 力量9、等级22 | 站着不动的时候可以获得50伤害抗性，近战及徒手攻击伤害提升50%。 |
| 3 | 力量9、等级43 | 站着不动的时候有可能让近战敌人缴械。 |

### 天堂路



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 力量10 | 穿着动力装甲往敌人冲刺的时候能对敌人造成伤害并使其畏惧（机器人以及巨型敌人无效）。 |
| 2 | 力量10、等级24 | 穿着动力装甲往敌人冲刺或者降落在敌人身边的时候能对敌人造成更高伤害并使其畏惧（机器人以及巨型敌人无效）。 |

### 天堂路



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 3 | 力量20、等级50 | 穿着动力装甲往敌人冲刺或者降落在敌人身边的时候能让敌人造成巨大伤害并使其畏惧（机器人以及巨型敌人无效）。 |

## 感知



### 偷窃



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 感知1 | 扒窃成功率增加25%。 |
| 2 | 感知1、等级6 | 扒窃成功率增加50%、可以在NPC道具栏中塞手雷。 |
| 3 | 感知1、等级17 | 扒窃成功率增加75%、可以偷窃NPC装备的武器。 |
| 4 | 感知1、等级30 | 扒窃成功率增加100%、可以偷窃NPC装备的物品。 |

### 步枪手



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 感知2 | 非自动步枪伤害增加20%。 |
| 2 | 感知2、等级9 | 非自动步枪伤害增加40%、忽略敌人15%装甲。 |
| 3 | 感知2、等级18 | 非自动步枪伤害增加60%、忽略敌人20%装甲。 |
| 4 | 感知2、等级31 | 非自动步枪伤害增加80%、忽略敌人25%装甲，一定几率瘫痪敌人肢体。 |
| 5 | 感知2、等级46 | 非自动步枪双倍伤害、忽略敌人30%装甲，高几率瘫痪敌人肢体。 |

### 觉察力



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 无 | 感知3 | 可以在V.A.T.S中查看敌人的伤害抗性资讯。 |

### 锁匠



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 感知4 | 可以撬开进阶级锁头。 |
| 2 | 感知4、等级7 | 可以撬开专家级锁头。 |
| 3 | 感知4、等级18 | 可以撬开大师级锁头。 |
| 4 | 感知4、等级41 | 撬锁时发夹不会再坏掉。 |

### 破坏专家



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 感知5 | 爆炸物伤害提升25%，可以在工作台制作爆炸物。 |
| 2 | 感知5、等级10 | 爆炸物伤害提升25%，显示手雷的投掷弧度。 |
| 3 | 感知5、等级22 | 爆炸物伤害提升75%，效果范围扩大。 |
| 4 | 感知5、等级34 | 爆炸物双倍伤害、V.A.T.S下的爆炸物伤害加倍。 |

### 夜猫子



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 感知6 | 晚上6点到早上6点，智力和感知加2。 |
| 2 | 感知6、等级25 | 晚上6点到早上6点，智力和感知加3，并且在潜行时获得夜视能力。 |

### 折射器



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 感知7 | 获得10能量抗性。 |
| 2 | 感知7、等级11 | 获得20能量抗性。 |
| 3 | 感知7、等级21 | 获得30能量抗性。 |
| 4 | 感知7、等级35 | 获得40能量抗性。 |
| 5 | 感知7、等级42 | 获得50能量抗性。 |

**TIPS** 本作的狗肉其实一开始的名字为“狗”（DOG），玩家和墨菲老妈对话后能得知它的本名为“狗肉”（DOG MEAT）。不过即便玩家没触发这个对话，在“重聚”任务后它的名字也会改成“狗肉”。

**狙击手**



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 感知8 | 狙击时可以屏气更久。 |
| 2 | 感知8、等级13 | 非自动狙击枪几率击倒敌人。 |
| 3 | 感知8、等级26 | 非自动狙击枪在V.A.T.S下增加25%的爆头命中率。 |

**穿透器**



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 感知9 | 在V.A.T.S下可以无视阻碍直接命中目标，但命中率会降低。 |
| 2 | 感知9、等级28 | 在V.A.T.S下可以无视阻碍直接命中目标，命中率不会降低。 |

**集中火力**



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 感知10 | 在V.A.T.S下对同一部位持续攻击能增加10%命中率。 |
| 2 | 感知10、等级27 | 在V.A.T.S下对同一部位持续攻击能增加15%命中率。 |
| 3 | 感知10、等级50 | 在V.A.T.S下对同一部位持续攻击能增加20%命中率，伤害提升20%。 |

## 耐力



**坚忍**



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 耐力1 | 增加10伤害抗性。 |
| 2 | 耐力1、等级9 | 增加20伤害抗性。 |
| 3 | 耐力1、等级18 | 增加30伤害抗性。 |
| 4 | 耐力1、等级31 | 增加40伤害抗性。 |
| 5 | 耐力1、等级46 | 增加50伤害抗性。 |

**铜肠铁胃**



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 耐力2 | 饮食摄取的辐射量减少。 |
| 2 | 耐力2、等级6 | 饮食摄取的辐射量进一步减少。 |
| 3 | 耐力2、等级17 | 饮食摄取并不会增加辐射量。 |

**赐命者**



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 耐力3 | 增加20生命值。 |
| 2 | 耐力3、等级8 | 增加20生命值。 |
| 3 | 耐力3、等级20 | 增加20生命值，并且会缓慢回复生命值。 |

**药物抗性**



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 耐力4 | 药物成瘾几率减少50%。 |
| 2 | 耐力4、等级22 | 不会再对药物上瘾。 |

**水男孩/水女孩**



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 耐力5 | 在水中不再受到辐射伤害，而且可以在水中呼吸。 |
| 2 | 耐力5、等级21 | 潜在水中时敌人不会发现你。 |

**抗辐射**



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 耐力6 | 增加10辐射抗性。 |
| 2 | 耐力6、等级13 | 增加20辐射抗性。 |
| 3 | 耐力6、等级26 | 增加30辐射抗性。 |

**钔合金骨骼**



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 耐力7 | 减少30%肢体伤害。 |
| 2 | 耐力7、等级13 | 减少60%肢体伤害。 |
| 3 | 耐力7、等级26 | 不会再受到肢体伤害。 |

**食人族**



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 耐力8 | 吃掉人类尸体可回复生命值。 |
| 2 | 耐力8、等级19 | 吃掉尸鬼或超级变种人尸体可回复生命值。 |
| 3 | 耐力8、等级38 | 吃嘛嘛香，吃掉人类、尸鬼或超级变种人尸体可回复大量生命值。 |

**尸鬼体质**



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 耐力9 | 辐射可使你回复生命值。 |
| 2 | 耐力9、等级24 | 辐射可使你回复更多生命值。 |
| 3 | 耐力9、等级48 | 辐射可使你回复更多生命值，且部分狂尸鬼不会对你发动攻击。 |

**太阳能供电**



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 耐力10 | 早上6点到晚上6点你的力量和耐力加2。 |
| 2 | 耐力10、等级27 | 阳光会慢慢治愈你的辐射伤害。 |
| 3 | 耐力10、等级50 | 阳光可以让你回复生命值。 |

## 魅力



**瓶盖收集者**



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 魅力1 | 买卖时能获得优惠。 |
| 2 | 魅力1、等级20 | 买卖时能获得更大的优惠。 |
| 3 | 魅力1、等级41 | 可以投资商店500瓶盖来提高商店的购买力。 |

**少女杀手/黑寡妇**



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 魅力2 | 与异性战斗增加5%伤害，在对话中更容易说服对方。 |
| 2 | 魅力2、等级7 | 与异性战斗增加10%伤害，在对话中可以恐吓对方。 |
| 3 | 魅力2、等级16 | 与异性战斗增加15%伤害，在对话中更容易以恐吓说服对方。 |

**独行侠**



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 魅力3 | 在没有同伴的情况下，受到伤害减少15%，负重增加50。 |
| 2 | 魅力3、等级17 | 在没有同伴的情况下，受到伤害减少30%，负重增加100。 |
| 3 | 魅力3、等级40 | 在没有同伴的情况下，增加25%伤害。 |

**攻击犬**



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 魅力4 | 你的狗肉可以咬住敌人。 |
| 2 | 魅力4、等级9 | 你的狗肉咬住敌人的时候，一定几率瘫痪敌人四肢。 |
| 3 | 魅力4、等级25 | 你的狗肉咬住敌人的时候，一定几率使敌人流血。 |

**动物朋友**



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 魅力5 | 用枪瞄准等级比你低的动物敌人时，能安抚它。 |
| 2 | 魅力5、等级12 | 当你成功安抚动物后，可以煽动它攻击。 |
| 3 | 魅力5、等级28 | 当你安抚动物后，可以给它指令。 |

**地方领导者**



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 魅力6 | 可以在工房聚落之间建立供给线。 |
| 2 | 魅力6、等级14 | 可以在工房聚落中建立商店和工作台。 |

**TIPS** 如果你给狗肉一个泰迪熊的话，它会自己开始在玩那个泰迪熊。另外值得一提的是，技能“独行侠”在同伴为狗肉时依然生效。

### 派对男孩/派对女孩



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 魅力7 | 不会对酒精成瘾。 |
| 2 | 魅力7、等级15 | 酒精效果加倍。 |
| 3 | 魅力7、等级37 | 酒精效果发动时，运气加3。 |

### 振奋人心



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 魅力8 | 同伴在战斗中能造成更多伤害，而且攻击不会伤害到你。 |
| 2 | 魅力8、等级19 | 同伴在战斗中能造成更多伤害，而且不会被你的攻击伤害到。 |
| 3 | 魅力8、等级43 | 增加你同伴的负重。 |

### 废土低语者



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 魅力9 | 用枪瞄准等级比你低的废土生物敌人时，能安抚它。 |
| 2 | 魅力9、等级21 | 当你成功安抚废土生物后，可以煽动它攻击。 |
| 3 | 魅力9、等级49 | 当你安抚废土生物后，可以给它指令。 |

注：实际上游戏中，等级2的废土低语者习得条件显示为魅力10，这为游戏文字显示错误。

### 恐吓



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 魅力10 | 用枪瞄准等级比你低的人类敌人时，能安抚它。 |
| 2 | 魅力10、等级23 | 当你成功安抚人类敌人后，可以煽动它攻击。 |
| 3 | 魅力10、等级50 | 当你安抚人类敌人后，可以给它指令。 |

## 智力



### V.A.N.S



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 无 | 智力1 | 通往任务目标的最短路线会显示在V.A.T.S中。 |

### 医护



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 智力2 | 治疗针可回复40%生命值，消辐宁可消除40%辐射。 |
| 2 | 智力2、等级18 | 治疗针可回复60%生命值，消辐宁可消除60%辐射。 |
| 3 | 智力2、等级30 | 治疗针可回复80%生命值，消辐宁可消除80%辐射。 |
| 4 | 智力2、等级49 | 治疗针和消辐宁可回复全部生命和消除所有辐射，且效果加快。 |

### 枪支迷



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 智力3 | 开放基本等级和等级1枪支改造。 |
| 2 | 智力3、等级13 | 开放等级2枪支改造。 |
| 3 | 智力3、等级25 | 开放等级3枪支改造。 |
| 4 | 智力3、等级39 | 开放等级4枪支改造。 |

### 骇客



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 智力4 | 可以破解进阶级终端机。 |
| 2 | 智力4、等级9 | 可以破解专家级终端机。 |
| 3 | 智力4、等级21 | 可以破解大师级终端机。 |
| 4 | 智力4、等级33 | 终端机不会被锁定。 |

### 搜刮者



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 智力5 | 在拆解武器与装甲时能获得稀有元件（如螺丝、铅等）。 |
| 2 | 智力5、等级23 | 在拆解武器与装甲时能获得稀有元件（如电路元件），如果有你最爱的元件，会发光显示。 |

### 科学!



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 智力6 | 开放基本等级和等级1高科技改造。 |
| 2 | 智力6、等级17 | 开放等级2高科技改造。 |
| 3 | 智力6、等级28 | 开放等级3高科技改造。 |
| 4 | 智力6、等级41 | 开放等级4高科技改造。 |

### 药剂师



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 智力7 | 药物效果时间延长50%。 |
| 2 | 智力7、等级16 | 药物效果时间延长一倍。 |
| 3 | 智力7、等级32 | 药物效果时间为原来的150%。 |
| 4 | 智力7、等级45 | 药物效果时间为原来两倍。 |

### 机器人专家



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 智力8 | 破解机器人后能让它关闭或者自我毁灭。 |
| 2 | 智力8、等级19 | 破解机器人后可以让它发动攻击。 |
| 3 | 智力8、等级44 | 破解机器人后能给它特定指令。 |

### 核能物理学家



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 智力9 | 辐射武器伤害增加50%，核融合核心寿命增加25%。 |
| 2 | 智力9、等级14 | 辐射武器伤害增加100%，核融合核心寿命增加50%。 |
| 3 | 智力9、等级26 | 核融合核心能从动力装甲弹出并作为武器，寿命为原来两倍。 |

### 忍无可忍!



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 智力10 | 生命低于20%时增加20伤害抗性，造成伤害增加20%。 |
| 2 | 智力10、等级31 | 生命低于20%时增加30伤害抗性，造成伤害增加30%。 |
| 3 | 智力10、等级50 | 愤怒状态下杀敌能回复生命值。 |

## 敏捷



### 双枪侠



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 敏捷1 | 非自动手枪伤害增加20%。 |
| 2 | 敏捷1、等级7 | 非自动手枪伤害增加40%，射程增加。 |
| 3 | 敏捷1、等级15 | 非自动手枪伤害增加60%，射程增加。 |
| 4 | 敏捷1、等级27 | 非自动手枪伤害增加80%，一定几率解除敌人武装。 |
| 5 | 敏捷1、等级42 | 非自动手枪伤害增加100%，高几率解除敌人武装，几率瘫痪敌人肢体。 |

### 突击队



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 敏捷2 | 自动武器增加20%伤害。 |
| 2 | 敏捷2、等级11 | 自动武器增加40%伤害，增加盲射命中率。 |
| 3 | 敏捷2、等级21 | 自动武器增加60%伤害，进一步增加盲射命中率。 |
| 4 | 敏捷2、等级35 | 自动武器增加80%伤害，一定几率令敌人畏惧。 |
| 5 | 敏捷2、等级49 | 自动武器造成双倍伤害，高几率让敌人畏惧。 |

### 潜行



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 敏捷3 | 潜行时被发现的难度提高20%。 |
| 2 | 敏捷3、等级5 | 潜行时被发现的难度提高30%，不会触发地板陷阱。 |
| 3 | 敏捷3、等级12 | 潜行时被发现的难度提高40%，不会触发地雷。 |
| 4 | 敏捷3、等级23 | 潜行时被发现的难度提高50%，跑步不会增加被发现几率。 |
| 5 | 敏捷3、等级38 | 进入潜行状态后远方的敌人将不能发现你。 |

**TIPS** 当同伴是嘈杂时，玩家会时不时听到他在哼歌，他哼的歌大多都是些古典乐，例如《马赛曲》或者英国海军军歌《统治吧！不列颠尼亚！》。顺便一提，他还能装备上部分帽子，例如“保镖鲍勃”。

**沙德曼先生/睡魔**



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 敏捷4 | 可以直接杀死睡梦中的人，消声武器的偷袭伤害增加15%。 |
| 2 | 敏捷4、等级17 | 消声武器的偷袭伤害增加30%。 |
| 3 | 敏捷4、等级30 | 消声武器的偷袭伤害增加50%。 |

**行动派男孩/行动派女孩**



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 敏捷5 | 行动点数回复速度增加25%。 |
| 2 | 敏捷5、等级18 | 行动点数回复速度增加50%。 |

**移动标靶**



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 敏捷6 | 冲刺时伤害抗性增加25，能量抗性增加25。 |
| 2 | 敏捷6、等级24 | 冲刺时伤害抗性增加50，能量抗性增加50。 |
| 3 | 敏捷6、等级44 | 冲刺时行动点数消耗减少50%。 |

**忍者**



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 敏捷7 | 远程偷袭伤害提升2.5倍，近战偷袭伤害提升4倍。 |
| 2 | 敏捷7、等级16 | 远程偷袭伤害提升3倍，近战偷袭伤害提升5倍。 |
| 3 | 敏捷7、等级33 | 远程偷袭伤害提升3.5倍，近战偷袭伤害提升10倍。 |

**快手**



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 敏捷8 | 加快上弹速度 |
| 2 | 敏捷8、等级28 | V.A.T.S中上弹将不消耗行动点数。 |

**电击突袭**



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 敏捷9 | V.A.T.S近战距离大幅提升。 |
| 2 | 敏捷9、等级29 | V.A.T.S近战距离进一步提升，距离越远，伤害越高。 |

**功夫**



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 敏捷10 | 对第二个V.A.T.S目标造成的伤害提升25%。 |
| 2 | 敏捷10、等级26 | 对第三个以上的V.A.T.S目标造成的伤害提升50%。 |
| 3 | 敏捷10、等级50 | 对第四个V.A.T.S目标造成爆击。 |

## 运气



**寻宝高手**



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 运气1 | 能在搜刮中找到额外的瓶盖。 |
| 2 | 运气1、等级5 | 能在搜刮中找到更多的瓶盖。 |
| 3 | 运气1、等级25 | 能在搜刮中找到更更多的瓶盖。 |
| 4 | 运气1、等级40 | 能在搜刮中找到更更更多的瓶盖，敌人死亡时一定几率掉出瓶盖。 |

**行乞者**



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 运气2 | 能在搜刮中找到额外的弹药。 |
| 2 | 运气2、等级7 | 能在搜刮中找到更多的弹药。 |
| 3 | 运气2、等级24 | 能在搜刮中找到更更多的弹药。 |
| 4 | 运气2、等级37 | 能在搜刮中找到更更更多的弹药。 |

**血肉横飞**



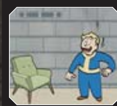
| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 运气3 | 伤害增加5%，死亡的敌人会血肉横飞。 |
| 2 | 运气3、等级9 | 伤害增加10%。 |
| 3 | 运气3、等级31 | 伤害增加15%。 |
| 4 | 运气3、等级47 | 死亡的敌人血肉横飞的同时，他身边的同伙也不例外。 |

**神秘客**



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 运气4 | 一定几率神秘客会在V.A.T.S中协助玩家战斗。 |
| 2 | 运气4、等级22 | 神秘客出现几率变高。 |
| 3 | 运气4、等级41， | 神秘客出现几率变高，且一定几率补满玩家爆击条。 |

**白痴学者**



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 运气5 | 一定几率从行动中获得3倍经验值，几率与智力成反比。 |
| 2 | 运气5、等级11 | 一定几率从行动中获得5倍经验值，几率与智力成反比。 |
| 3 | 运气5、等级34 | 一定几率从杀敌中获得3倍经验值，几率与智力成反比。 |

**爆击强化**



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 运气6 | 爆击伤害增加50%。 |
| 2 | 运气6、等级15 | 爆击伤害增加100%。 |
| 3 | 运气6、等级40 | 爆击伤害增加150%。 |

**爆击储蓄**



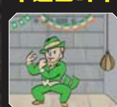
| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 运气7 | 可以储蓄1个额外的爆击。 |
| 2 | 运气7、等级17 | 可以储蓄2个额外的爆击。 |
| 3 | 运气7、等级43 | 可以储蓄3个额外的爆击，每存下一个爆击，就有几率多存一个爆击。 |

**死神的冲刺**



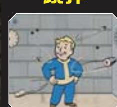
| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 运气8 | 在V.A.T.S每次杀敌有15%的几率补满行动点数。 |
| 2 | 运气8、等级19 | 在V.A.T.S每次杀敌有25%的几率补满行动点数。 |
| 3 | 运气8、等级46 | 在V.A.T.S每次杀敌有35%的几率补满行动点数。 |

**幸运四叶草**



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 运气9 | 在V.A.T.S每次命中有几率补满爆击条。 |
| 2 | 运气9、等级13 | 补满爆击条的几率更高了。 |
| 3 | 运气9、等级32 | 补满爆击条的几率变得相当高了。 |
| 4 | 运气9、等级48 | 补满爆击条的几率变得极高了。 |

**跳弹**



| 等级 | 习得要求 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | 运气10 | 敌人的远程攻击可能会造成自己死亡，生命值越低几率越高。 |
| 2 | 运气10、等级29 | 几率进一步提高。 |
| 3 | 运气10、等级50 | 敌人的远程攻击造成自己死亡时，一定几率补充你的爆击条。 |

由于本作中可以直接用技能点增加"七围"数值的缘故，初始加点玩家可以更自由一些。对于新手玩家来说，推荐的加点是力量3、感知7、耐力1、魅力5、智力4、敏捷6、运气2的开局配置。这个配置的好处是玩家可以开锁、骇客两不误，这两个技能练上去基本上废土就没有锁和终端机能阻止玩家了。感知7可以在通过康科德的剧情后通过获得感知娃娃直接升到8并达到学习"狙击手"的能力，对于主用枪的玩家来说，这个技能相当强力。力量3可以保证玩家至少拥有着改造装甲的能力，敏捷5可以学到的技能能保证玩家在V.A.T.S中有充足的战斗力。魅力5可以让玩家在获得《你最SPECIAL！》后直接加到魅力6并学会实用的技能"地方领导者"，这个技能能给玩家的聚落建设带来极大的便利。

当然，这个开局也只是千千万万种开局方式的其中一个而已，玩家可以按照自己的爱好来创造出一个属于自己的废土浪人，这也正正是本作的乐趣之一。

**TIPS** 噶抓能读出来的名字超过1000个，除了常用的欧美名字之外，他还会说一些例如F（屏蔽）K、F（屏蔽）ker、Shinji、Li、Sex之类的名字。

# 流程攻略

下文的流程攻略以流程要点为主，剧情将不会有太多的提及。而流程过半后剧情会因为玩家的选择直接导致不同的走向，所以关于一些重要的选择下文会重点标出。必须再次说明的是，下文攻略中的很多流程部分都不是惟一的，它会根据玩家之前的行动或者选择发生一些或大或小的变化，其中包括过程甚至是任务顺序，由于篇幅关系也不能一一列出，所以玩家在参照本攻略游玩时发现与实际情况不符乃是正常状况，这些差异是不会影响剧情的大走向的。

## 超越时空

### ●剧情

2077 年 10 月 23 日，主角一家三口，当然还有他们的机械管家噶抓一起又迎来了一个美好的早上。然而，好时光总是那么短暂。随着核战争的爆发，主角一家三口被安置到了 111 号避难所的冷冻舱了。然而即便是避难所也保证不了主角的安全，不速之客的闯入使得最爱之人死在了主角的眼前，而亲生儿子也被绑架。不知过了多长时间，身为 111 号避难所惟一幸存者的主角从冷冻舱走出。他脑海中的问题一个接一个：不速之客是谁？他们为什么要绑架自己的儿子？主角为什么是避难所的惟一幸存者？而其中最大的问题是：

“我到底沉睡了多长时间？”

### ●流程要点

1. 一开始跟着剧情的指向走就行，玩家可以顺便领略一下战前的好时光，毕竟不久后这些好光景就不复存在了。

2. 能力的加点可以参考前文系统部分，不过也无需太过认真，因为之后还有改动的机会。

3. 从冷冻舱出来后可以先把对面的冷冻舱开了，尸体上还有一个“结婚戒指”可以回收一下。111 号避难所的流程相当简单，根据教程一步步走就行，变种蟑螂是本作中最弱的敌人，玩家无论哪种攻击对它基本都是一击毙命。避难所中没什么好东西，其中一个终端机中有个游戏《红色威胁》，别忘了拔下来。另一个值得一提的是冷冻枪，这把武器被锁在了一个柜里，不过现在的玩家不光没有开锁的能力（大师级），而且连发夹也没有，以后再来回收吧。

4. 在步出避难所前还会有一次修改能力与外貌的机会，有需要的玩家不要放过。姑且不说外貌，修改能力的机会就只有这一次了。

5. 回到庇护山丘后玩家会和“噶抓”重逢，之后可以跟着它把庇护山丘的敌人清理一遍。庇护山丘以后玩家有的是机会回来，里面有不少值得搜刮的东西。最值得一提的是家里婴儿房的地上有一本《你最 SPECIAL！》，取得后能加一点能力点，厨房里的漫画书《蛮人古古那》也别忘了。





之后噶抓就能加入，初期来说是个不错的战斗力补充，不过笔者推荐先不要让它加入。

6. 在去往康科德的途中，玩家会来到一个叫“红火箭维修站”的地方，这里玩家会遇到系列标志性同伴“狗肉”。狗肉加入后可以原地搜刮一下，维修站后面的山坡上有一个洞穴，里面可藏着不少好东西。

7. 到达康科德后顺着枪声前进即可，接着便是第一次和人类敌人的遭遇战，战斗要点基本不变，小心不要被燃烧中的汽车残骸炸死即可，那些车用的可是核动力，一旦爆炸那可是一个微型核弹的威力。



8. 消灭外围的敌人后就可以继续进入博物馆了，别忘了把门前义勇兵尸体旁的雷射毛瑟枪给捡起来。

“可搜刮到的好东西：《红色威胁》游戏带、冷冻枪（需开锁技能）、《你最SPECIAL！》、《蛮人古古那》”

## 自由钟声响起 + 庇护山丘

### ●剧情

要想在废土上找一个人，简直是大海捞针。靠自己一人之力寻找线索无疑是天方夜谭，主角必须找到盟友来帮助自己。碰巧的是，被掠夺者们困在康科德博物馆内的义勇兵也是这样想的。那么问题就来了，要怎么做才能阻止源源不断来袭的掠夺者大军呢？

### ●流程要点



1. 新武器“雷射毛瑟枪”相当强力，每一发的威力会根据玩家“上条”（上弹）的次数来决定，每上弹多一次，威力多一倍，初期威力基本能秒杀杂兵级别敌人。缺点是每开一枪就要上一次弹，攻击与上弹速度都不快，看上去真颇有几分“毛瑟枪”的风范。

2. 博物馆的战斗不难，一路往上前进即可，中间玩家会来到一个有两个敌人的房间。一开始那两个敌人会在聊天，玩家可以借此尝试一下以潜行状态偷袭他们。

3. 和普雷斯德·加维初次见面后，玩家可以趁此机会在房间里搜刮一下，在桌上能找到一个能增加玩家 1 感知的“感知娃娃”，司吉特旁边的桌上有一本《罗科玩家》。

4. 核融合核心在下层，玩家需要开锁才能获得核融合核心。开锁的方法有两种：撬锁或者骇终端机，随便选一个即可。玩家在之后的探索中还会多次遇到类似的情况，不过部分锁只能通过终端机打开。

5. 获得核融合核心就可以穿上动力装甲了，拔下旋转机枪后就可以大开杀戒了。

6. 在这里的战斗中玩家会首次遇到系列最强敌人“死亡爪”的袭击。和吓人的名字一样，死亡爪攻击力相当之高，以肉体之身和它战斗的话玩家甚至可能会被一击必杀。虽然玩家已经穿上了动力装甲，但依然不可轻视。除了依靠



TIPS 派普是本作中惟一一位会给玩家起绰号的同伴，“小蓝”源自于主角的蓝色避难所紧身衣。不过即使你不穿着这身衣服和她初次见面，她也会立即看出主角是避难所居民。



机枪压制之外，玩家还可以通过射击汽车引爆来对它造成伤害。

7. 之后玩家只要跟着加维回到庇护山丘即可，当然提前到达山丘也未尝不可。玩家也可以趁机把动力装甲保存在刚刚的“红火箭维修站”，毕竟以现在的玩家来说，可没有多少核融合核心供装甲使用。

8. “庇护山丘”本是一个属于义勇兵线的前置任务，但由于其任务内容比较简单又比较重要，所以笔者把玩家这个任务直接放在这里讲解。首先需要和司特吉对话，这个任务本质上就是一个聚落建设的教学关。玩家只要根据提示建设设施即可，绝大部分材料都可以在庇护山丘内获得。对于初期的玩家来说农作物的种子比较难弄，向商人购买是个不错的选择（例如离康科德不远处的鼓丘食堂）。

“搜刮到的好东西：感知娃娃、《罗科玩家》”

## 联邦之宝

### ●剧情

在加维的建议下，主角来到了联邦地区最大的聚落：钻石城。这个以战前棒球场为主题的根据地比起外面废土可谓是繁荣不少。在钻石城前，主角和记者（自称）派普相会了，也第一次听到联邦的最大势力，同时也是最大恶梦之一的“学院”。

### ●流程要点

1. 前往钻石城前玩家可以去四周探索一下，本作的大地图从危险程度划分，西边以及北边最安全，东边与南边则反之。初期探索的时候玩家可以参考一下这个规律，别跑着跑着去了什么危险的地方。

2. 钻石城在地图的南边，在波士顿的废墟中探索时要注意掠夺者与超级变种人的袭击，这两种敌人在废土上可是建立了数量众多的根据地，而且经常靠的很近。不过他们之间也会战斗就是了，初期小心不要被卷入其中。



3. 遇见派普后能触发与她相关的支线“世纪故事”，完成访问后她就能成为队友了。

4. 钻石城是本作中最大的聚落，玩家基本可以在这里获得所有服务：武器、补给、防具、药物、治疗，玩家甚至能在这里剪头发和整容，有余钱的玩家还可以花上 2000 瓶盖在市长办公室的秘书处购买房产。玩家大可以趁这个时候逛一下。

5. 来到小巷里的瓦伦坦侦探事务所便能继续主线剧情了。

## 怪客瓦伦坦

### ●剧情

尼克·瓦伦坦表面上是个私家侦探，实际上他却不止止是一个侦探这么简单。话虽如此，现在的重点并不是这个，而是瓦伦坦能帮助主角获得找到儿子的线索，但是他现在被捉了。是时候把他救出来了，虽然听上去很简单，做起来就是另外一回事了。

### ●流程要点

1. 公园街站不难去，问题是这个站旁边的公园：波士顿公园。这个公园是另外一个重要支线“通往自由之路”的起点，而且这里还藏着一个巨型变种人：史旺。每个第一次见到它的玩家大概都是吓一跳，这种敌人体型相当巨大而且攻击力惊人。不过玩家可以通过地形和它周旋，躲在它走不进来的室内或者小巷里并趁机攻击是个不错的选择。



2. 当然还有个更好的方法，史旺躲在公园内的池塘里，不要靠近并惊动它就可以安然无恙了。

3. 接下来的流程中玩家遇到的敌人大多配置着自动武器，被子弹连续击中还是挺痛的。利用潜入并打好第一枪来获得先机吧。

4. 关押瓦伦坦的房间被锁上了，玩家可以利用开锁技能打开，或者搜刮门前小 BOSS 的尸体上的钥匙。





5. 救出瓦伦坦后别忘了在房间内的“演讲娃娃”给拿了。

6. 之后的流程就简单了，跟着瓦伦坦一路杀出去即可，重新回到入口处后玩家会遇到“瘦皮马龙”和他的手下，这里可以通过说服他来避免战斗。当然，打过去也没什么难的，开打后立即找掩体即可，冲锋枪齐射的威力在初期还是挺大的。

“可搜刮到的好东西：演讲娃娃、《爱的生活》”

## 重聚

### ●剧情

在获得尼克·瓦伦坦的帮助后，主角很快就知道了儿子的下落，或者说至少知道了了解儿子下落的人是谁，是时候登门拜访一下了。

### ●流程要点

1. 尼克·瓦伦坦成为同伴后便能去造访克罗格的屋子，在瓦伦坦开锁失败后玩家就能尝试自己开锁了。能力不够的话则还需要去找一下钥匙。获得钥匙的方法有几种，一是到达市长办公室并和秘书对话，花 250 瓶盖或者用你的个人魅力就能获得钥匙。

2. 开门后在桌子下就能发现暗门开关，之后只要调查桌子上的香烟“旧金商艳阳”即可继续任务。

3. 跟随狗肉一路前进，当狗肉停下脚步的时候就可以调查线索了，玩家要寻找的要不就是“旧金商艳阳”，要不就是“带血绷带”。调查的途中小心克罗格埋下的陷阱，中途还会遇到几次敌人，不过和陷阱相比威胁小多了。

4. 一路跟踪来到哈根堡垒，在外围寻找进去堡垒的门途中小心楼顶的自动炮台。进入堡垒的方法很多，其中一个比较简单的路线是从地下停车场进去。

**TIPS** 派普同时也是本作中最会“吐槽”的同伴，很多任务和地点探索时她都会发表一些个人看法，真不愧是媒体工作者。她同时也是个漫画爱好者，她会时不时问玩家能不能借点《蛮人古古那》给她当“研究材料”。

5. 堡垒内的敌人全是合成人，合成人拿着的都是能量武器，对于初期的玩家来说威胁还是很大的，玩家可以考虑换件动力装甲再开打。进入哈根堡指挥中心后能在一个类似于食堂的地方内的厨房找到“能量武器娃娃”。



6. 一路往下走就能和克罗格相会了，这里的战斗是无可避免的。克罗格勉强算是个BOSS级别的敌人，和其他敌人相比不同的是他会隐身。和其他游戏那些走近一点就立即看穿不同，本作敌人的隐身的效果极佳，而且在隐身的时候玩家并不能用V.A.T.S攻击他。不过玩家的同伴可是有着一双精金火眼，朝着同伴攻击的方向开枪攻击即可。隐身效果也会在一段时间后失效，玩家可以趁机尽情输出。

7. 胜利后就可以离开了，离开前别忘了把克罗格身上所有的东西都拿走。这里的“所有”不光光指的是装备，还有另外一些“部位”也别忘了。



8. 之后的剧情会根据玩家是否与派普结识而发生一点小变化，但流程基本不变。

“可搜刮到的好东西：能量武器娃娃、《美国机密行动手册》、《罗科玩家》、《枪弹世界》”

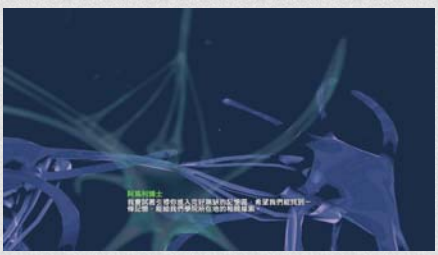
## 危险心灵

### ●剧情

克罗格已经死了，这个已经改变不了。但主角还是可以从中获得信息的，想当然不可能单纯靠问了，这回主角需要深入到克罗格的心灵来获取情报。

### ●流程要点

1. 这个任务的一些对话会与玩家之前的行动相关，如果玩家有完成过支线“记忆保管库”的话，这里的对话会有所不同。当然，流程并不会发生任何变化。



2. 记忆保管库位于“芳邻镇”。这个小镇有着不少支线任务，其中一个支线任务“大挖掘计划”能在武器店后头的小巷尽头触发。过程颇有趣味，而且关系着同伴之一“汉考克”的加入。当然，这只是题外话。



3. 在“心灵”的探索中，玩家只要顺着场景一路走下去即可，和不同的物品互动能得知详细的剧情。

## 发光海

### ●剧情

现在主角的目标已经很清晰了，那就是臭名昭著的“学院”。但即便如此，对于如何找到“学院”主角还是一头雾水。是时候寻求些专业人士的帮助了，例如，“前学院”科学家？

### ●流程要点

1. 发光海位于地图的西南部，是整个游戏中环境最恶劣的地区。这个地区基本保持了核爆后原爆点的原貌，一片废墟的同时辐射浓度很高。充足的抗辐宁与消辐宁是必不可少的了，准备一套核生化防护衣也未尝不可。当然，最好的选择依然是动力装甲，毕竟发光海中的敌人还是比较强的。



2. 发光海可有着不少好东西，在西面接近地图的边缘处还能找到一套不错的动力装甲。



3. 来到地图左下角处的“原子核洞”后就算是差不多到达目的地了。之后玩家需要继续往左下方前进，往着地图外前进，途中还会遇到一个死亡爪，请提前做好准备。

## 猎人/猎物

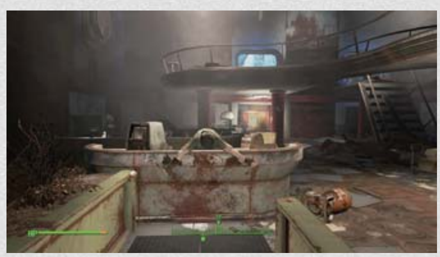
### ●剧情

要想进入学院，主角只能从内部入手。在科学家维吉尔的建议下，主角开始寻找一个“追猎者”并试图获得其身上的晶片。不过听说追猎者是学院最强战力，以一敌十完全不是问题。那么面对带着狗的流浪汉，不知道它又能不能对付呢？

**注意！** 在开始这个任务之前，笔者强烈建议先完成三大势力的相关支线任务并加入其中。三大势力分别为义勇兵、铁路组织和钢铁兄弟会。详情可参考后文路线部分。

### ●流程要点

1. 来到CIT（联邦科技研究院）后就能打开哔哔小子，调到广播频道后就可以开始追踪“追猎者”了。



2. 跟踪的过程用文字表达比较抽象，基本来说越靠近追猎者，信号就越强，噪音就更频繁。不过目的地是早已确定的了，跟着信号一路往东边前进，“葛林科技基因研究院”便是玩家的目的地。

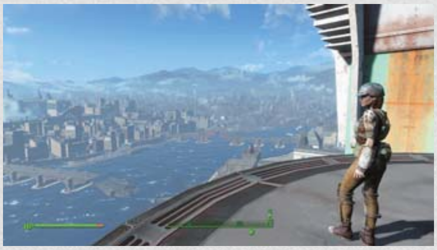
3. 研究院内早已哀鸿遍野，那里的“枪手”雇佣兵们正在和追猎者展开激烈的战斗。虽然对方只有一人，但人数众多的枪手

TIPS 迪耿的伪装技术堪称一流，虽然很多玩家以为第一次和他见面是在铁路组织，但实际上当玩家第一次来到钻石城并目睹派普和麦多那市长吵架时，他就已经站在旁边并伪装成一名警卫。

却明显处于下风。玩家只需一路消灭枪手并往楼上前进即可，小心枪手设置的自动炮台。



4. 追猎者和之前的克罗格打法类似，趁其隐形失效的时候猛攻即可。击败追猎者后别忘了搜刮尸体获得晶片。



5. 之后玩家需要在楼梯下的工具箱找到密码才能把合成人救出，之后就可以搭乘电梯离开了。

## 分子等级＋制度化

### ●剧情

晶片到手，通往学院的路仿佛清晰了起来。在盟友的帮助下，主角得以进入了学院内部。儿子的下落、学院的真面目，经过漫长的旅程，真相也终于被揭露在了主角的面前。然而对于主角，也对于整个联邦来说，真正的故事才刚刚开始。

### ●流程要点

1. 在这个主线之后便是分支剧情了，而且基本是牵一发而动全身。



2. 由于奖杯/成就的缘故，无论是为了白金/全成就，还是单纯为了看剧情，全路线走过一回都是有必要的。和奖杯/成就相关的路线有三条，分别是学院、铁路组织和钢铁兄弟会。接下来的攻略的路线依次为“学院”、“铁路组织”、“钢铁兄弟会”，并会在相关剧情或者选项中标明存档时机。由于本攻略是以“一周目全剧情相关奖杯/成就”为主，所以在一些剧情细节里可能会与玩家自己的流程会有所出入。

在以下的攻略流程中玩家只需要照着攻略做，并在相应的时间点备份好存档就能保证一周目把所有路线都走过一遍。

3. 传送装置建在哪里，向谁求助都不会影响接下来路线的选择。首选当然是庇护山丘，毕竟作为玩家大本营，这里的资源（垃圾）应该是最多的。传送装置的建造相当简单，惟一需要注意的是装置必须建造在一个独立的电路系统里。而且需要的电力颇多，没有“科学！”技能的话就只能用小发电机凑数了。建造发电机后别忘了把电线和装置的每个部分连接起来。

4. 到达后记得先把司吉特给你的网路扫描器放进终端机并获得“全像卡带”。在跟“父亲大人”的初始见面时，他会询问玩家是否加入学院。就如之前所提过的那样，加入某方势力并不会影响其他势力的加入以及对你的态度，所以尽管放心加入就好了。值得注意的是，这里选择拒绝的话会直接跟学院敌对，学院结局路线也不可能再次触发。



5. “制度化”只单纯是介绍学院以及学院成员的一个章节，玩家只要按照提示跟指定的NPC打招呼就行，在这个部分玩家可以对学院的概况有一个基本的了解。

# 学院线

## 合成人拘留

### ●剧情

在和“父亲大人”见面后，主角决定暂时协助学院。学院交给主角的第一个任务就是去把一个逃脱的合成人给捉拿回来。这个合成人在逃出去后篡改了自己的记忆并成为了一个掠夺者，他现在有了一个自己的小帮派并占地为王，是时候把他捉回来了。

### ●流程要点

1. 玩家需要来到东面的“自由之地”去捉拿逃脱的合成人。这里是一个由废船和水上平台组成的场景，前进的时候除了要小心不要失足掉下水之外，还要小心远方敌人的黑枪。

2. 远方的高塔便是玩家的目的地。在靠近高塔的时候必须小心高塔内敌人的攻击，高塔内其中一个敌人装备着胖子核弹，玩家被直接命中的话可是可能会一击必杀的。由于这场战斗的场景是在水面上，所以不推荐使用动力装甲（因为动力装甲一旦下水就是石沉大海）。

3. 利用移动平台来到高塔后一路往上前进即可，在船长室的时候追猎者X6-88会跟玩家对话并把密码交给玩家，在之后与合成人的对峙中只要说出密码便能省去对付合成人的麻烦。在离开之前别忘了把船长室内的特殊武器“恐怖步枪”给拿了。

4. 任务完成后玩家便能在学院里有一个属于自己的小房间并可以在里面休息了。




“可搜刮到的好东西：《美国机密行动手册》、恐怖步枪”

## 碉堡山之役

### ●剧情

铁路组织一直都是学院的眼中钉，这个组织虽然在各方面都不及学院，但擅长隐秘行动以及收集情报的他们还是给学院带来了极大的麻烦。经过调查，铁路组织准备在一个叫碉堡山的地方帮助合成人逃脱。但对方显然已有备而来，这次回收看起来应该就没上一次简单了。

**TIPS** 他有时还会伪装成其他NPC在芳邻镇和碉堡山中移动，玩家可以通过NPC的外貌和对白来判断（他的对白和其他NPC稍微有点不同）。当玩家和他关系足够好时，他还会撒一些诸如“我是个合成人”的逆天大谎。

## ●流程要点

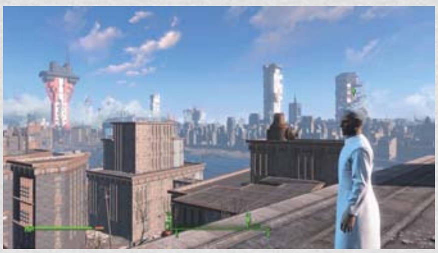


1. 碉堡山之役是一场大混战，兄弟会、铁路组织和学院会在这里打个热火朝天，如果玩家之前加入了铁路组织的话，这里的铁路组织并不会攻击玩家（除非玩家先攻击他们）。

2. 这个任务的完成方法有很多，其中一个最简单的方法就是无视双方士兵，直接往目的地前进。由于玩家同时属于铁路组织和学院的缘故，这里双方都不会攻击玩家。当然玩家还是需要小心自动炮塔，毕竟自动炮塔可不认势力。

3. 最后面对四个合成人的场景中，玩家如何处置他们将直接导致不同的剧情走向。玩家可以在利用密码初始化并回收合成人（学院线），杀死合成人（钢铁兄弟会线）还是放过合成人（铁路组织线）三个处置方法中选一个。





值得注意的是，选择后两个的话玩家会立即与学院敌对，之后还需要把跟随着你的追猎者给干掉才行。

4. 回收合成人后回到CIT废墟，进去后一直往楼上跑即可。废墟内超级变种人和合成人们正在激烈战斗中，嫌麻烦或者潜行流的玩家可以选择直接无视变种人直接往楼顶跑。之后和父亲大人对话即可完成这个任务。

# 人类：已重新定义

## ●剧情

从父亲大人的口中，主角得知了学院的目的，以及它一直被联邦误解的事实。而现在父亲大人已不可能继续领导学院，领导学院的重任落在了主角的身上。

## ●流程要点

1. 同样是一个以剧情为主的主线，在主线结束后追猎者X6-88会加入并成为玩家同伴。

2. 之后学院会有一些支线任务可以完成，玩家可以趁机去探索一下学院内部。



# 大核融合厂

## ●剧情

学院从创立那一天起就不停地往下扩张，而现在为了更好地实现父亲大人的伟大计划，扩张显得更加迫在眉睫。但是扩张需要动力来源，学院惟一的动力来源反应炉却缺少了一个铍振荡器。学院已经得知了铍振荡器的所在地，但同时钢铁兄弟会也对其虎视眈眈。虽然主角完全听不懂这个振荡器是什么东西，但既然是为了学院的大义，那么赴汤蹈火也在所不辞。

## ●流程要点





1. 首先在开始整个任务之前，先备份好存档，这个存档标记为**存档一**。

2，在正式开始前，玩家可以在学院和钢铁兄弟会中选择一方进行协助，除了一些细节上的区别外，大体流程基本相同。

3. 和艾利对话并利用中继站就可以传送到大核融合厂的楼顶。这里的敌人都是钢铁兄弟会，由于都是些肉体之身，所以对付起来相当轻松，只要小心穿动力装甲的敌人即可。

4. 发现电梯不能运作后玩家需要寻找高层钥匙卡，转身来到二层能在办公桌内找到终端机密码以及高层钥匙卡。利用终端机密码就可以直接打开二层房间内的终端机（当然你也可以直接把电脑骇掉，如果你学会相关技能的话），查看邮件后就能得知铍振荡器的所在地了。在搭电梯往下走时别忘了把桌上的杂志《特斯拉科学》给拿了。

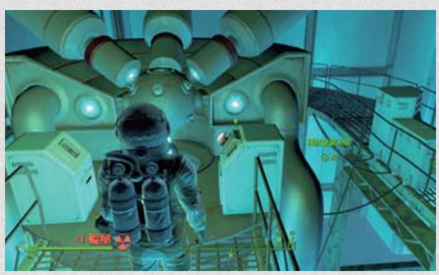
5. 上述这个流程是可逆的，玩家可以先把电脑骇了，然后再去找高层钥匙卡（实际上系统也是这样指示你的）。

6. 在坐电梯一路往下的途中，对面会不断涌出兄弟会的成员。由于玩家无路可逃的缘故，所以还是尽快把敌人消灭吧。

7. 中途电梯动力会被兄弟会停掉，出电梯后沿着残骸一路往上走然后把动力恢复就行。

8. 来到反应炉之后，玩家需要进入消毒房，然后进入反应炉内部把铍振荡器“拔”出来。值得一提的是，反应炉内部的辐射含量超高。含量之高并不是单靠抗辐宁和动力装甲就能解决的问题，不过玩家可以在这个场景后方的房间内发现“核生化防护衣”，有这个就好办多了。





9. 进入后快速地把铍振荡器拿到手之后就可以开始脱离了，迅速解决炮台后就可以离开反应炉内部了。



TIPS | 如果你给瓦伦坦一个螺丝起子，那么他有时会把它拿出来，然后给自己上上螺丝什么的。

10. 在反应炉外玩家会遇到安保机器人的反抗，其中有一个大型机器人特别棘手。不过鉴于玩家角色现在的能力，轻松解决不在话下，小心的是它 HP 耗尽后会自爆，这个爆炸是会对玩家产生伤害的，小心不要太过靠近而被炸死了。

11. 一路往上逃后会遇到学院和兄弟会在一楼大堂内火拼。玩家可以选择协助学院，也可以选择无视直接逃离融合厂，接着直接返回学院即可。

“可搜刮到的好东西：《特斯拉科学》”

## 压制住

### ●剧情

学院一直都广纳人才，只要是有才能的人并且愿意为学院服务的话，无论你是哪方势力都能在学院找到容身之处。华勒斯就是这样一个人才，但是在招募他的时候学院却遇到了意想不到的阻碍 :义勇兵。

### ●流程要点

1，这个任务的流程和剧情会根据玩家是否加入义勇兵而发生变化，如果玩家加入了义勇兵的话，这里玩家需要对付的就是义勇兵，否则就只是一群枪手而已。

2. 枪手的话直接解决即可，反正也是一堆匪徒而已，义勇兵的就要花点心思来避免流血状况出现了。

3. 在与义勇兵谈判的时候，玩家可以选择让他们直接攻进去，但这样做会直接和学院决裂并让学院线强制终止。在这里最好的处理方法就是通过口才直接说服义勇兵撤退。

4. 但如果说服失败，玩家又不想和义勇兵或者学院为敌的话，这里可以直接无视双方。等待义勇兵直接攻进去，过一会后进去就能发现义勇兵已经全灭了。

5. 说服华勒斯的部分不难，威胁或者以理服人都可行。

## 启动

### ●剧情

一切都已准备就绪，是时候让联邦的真正主人、学院的新领导人，也就是主角你，来向废土的人们宣布你的到来了。

### ●流程要点

1. 首先在开始整个任务之前，先备份好存档，这个存档标记为**存档二**。

2. 同样是一个以剧情为主的主线任务，惟一值得一提的是在这个任务开始之前，玩家会接到支线任务“分割的房子”，有兴趣的玩家可以先去完成。



## 到此为止

### ●剧情

宣布自身存在后就是时候开始大清洗了，第一个目标当然是学院的宿敌：铁路组织。

### ●流程要点

1. 正如任务名所说的那样，这个任务之后铁路组织将不复存在。



2. 流程需要玩家把铁路组织的所有领导人杀死，其中包括葛洛莉、工匠汤姆、卡灵顿博士、戴瑟蒙娜和迪耿。如果玩家之前有完成支线“自由之路”（参考后文）的话，这个任务会相当简单，直接快速移动到铁路总部，然后大开杀戒即可。





3. 但如果玩家没有加入铁路组织的话，那就有点麻烦了。进入总部的方法可以参考后文，问题是迪耿这家伙，除非玩家加入了铁路组织，要不然迪耿是会满地图跑的，不过他的位置会直接显示在哔哔小子，所以单纯也只是跑腿的问题而已。

## 飞船坠落

### ●剧情

铁路组织后便是钢铁兄弟会了，即使对于学院来说，他们也无疑是一个棘手的敌人。但为了大义，区区一群旧世界科技狂热分子又怎能阻止时代前进的步伐呢？

### ●流程要点

1. 料理完铁路之后，便是钢铁兄弟会了。在这个任务之前，笔者推荐玩家把自己尽可能地武装起来，重型武器诸如胖子男孩或者导弹发射器最好带上。本个任务可是整个游戏里最火爆也是战斗最困难的一次！



2，在一开始的流程中，潜行流玩家可以选择从左方靠近，小心门前的地雷。当然对于非潜行流玩家来说，笔者也是推荐直接无视大门敌人然后往左方前进，毕竟这里的敌人真的是太多了。

3. 玩家需要破坏三个装置，只要跟着指示跑就可以了。友军

**TIPS** 瓦伦坦同时也是一个颇有文学修养的人，例如“重聚”完成后普利德温号出现后他说的话便是引用至著名诗人爱伦・坡的作品《乌鸦》。

会随着玩家破坏装置的增多而慢慢传送进来，所以说最一开始玩家可以选择无视一部分敌人先把装置优先破坏掉。



4. 垂直飞行机虽然看起来很强，但实际上并没有想象中那么强大，用导弹发射器把它打下来吧。

5. 破坏三个装置后玩家需要保护合成人往“自由至尊”输入病毒。这里也是整个游戏里战斗最激烈且困难的部分，难点在于兄弟会会在这场战斗中倾巢而出。所有NPC，包括麦克森长老和圣骑士丹斯都会向玩家发动攻击，使出你的浑身解数应战吧。





6. 大战过后别忘了搜刮战场，麦克森长老和丹斯的尸体上可是有不少好东西和“惊喜”等待着玩家的哦。

## 核心家庭

### ●剧情

一切可以阻碍学院前进步伐的势力都不复存在，学院终于获得了联邦的控制权，联邦仿佛往着更好的未来前进。但当主角回忆这一切牺牲时，还是不禁会想道，这一切真的值得吗?

### ●流程要点

1，单纯只是讲述结局的一个任务，玩家可以看看自己的选择到底为联邦带来了什么。



2. 通关动画后玩家就可以自由行动或者尝试其他路线了。想选择铁路组织线的请读取**存档二**，钢铁兄弟会则读取**存档一**。

## 铁路组织线

## 通往自由之路

### ●剧情

铁路组织听说是学院的死对头，想必也对学院有所了解。看来要找到学院，和铁路组织打交道是必不可免的了，但是他们神出鬼没，连学院都找不到他们的总部，主角怎么才能找到他们呢?

### ●流程要点

1. 这个任务的触发条件很多，其中一个为在钻石城或者芳邻镇听NPC对话提到铁路组织。



2. “自由之路”的起点是在波士顿公园,，玩家需要跟着地上的红线走。中途红线可能会被残骸中断掉，沿着大概的路线继续前进直到见到红线即可。玩家在途中除了会遇到敌人之外，还会碰到几个窨井盖，在盖子上会有红色的数字以及箭头标注对应的英文字母。用笔记下来因为接着有用。

3. 一路来到“老北教堂”，小心里面的尸鬼，清理干净后就可以继续寻找线索了。顺着“提灯”的图案往地下通道前进即可。






4. 在地下通道的尽头玩家能看到一个类似于密码盘的装置，玩家需要输入正确的密码才能继续前进。刚才井盖上的数字以及英文字母对应密码的位数以及相应字母，正确答案为“RAILROAD”。

5. 进去后和铁路组织取得联系后就可以申请加入铁路组织了，但此时的玩家还不算正式加入。

## 交易手段

### ●剧情

虽然铁路组织首领戴瑟蒙娜对主角的来历有点怀疑，但由于迪耿的大力引荐，戴瑟蒙娜还是决定给主角一个机会：帮助卡灵顿博士找到他的“原型”机器。

### ●流程要点

1. 在一开始的流程中，玩家只需要跟着迪耿跑就行，中途会时不时遇到几个敌人，解决即可，。

2. 和“游者”见面后，玩家可以选择正面进攻还是按照迪耿的指示从下水道（逃生通道）或地下室进入目标建筑。虽然选择正面进攻的话玩家可以通过口才来说服“游者”为你提供掩护，但正面除了大量敌人之外还有一大堆地雷，怎么看也不是进攻路线的首选。而地下室则除了敌人外就是条死路，看来只有逃生通道才是正确的道路。

3. 不过即便是逃生通道，玩家依旧会遇到很多合成人的阻扰，但由于是分批来的，所以压力不大。

4. 拿到原型后就可以逃走了，



TIPS 居礼的名字想必大部分玩家一猜就能猜出来了，就是“居里夫人”玛丽·居里，怪不得居礼在游戏中操着一口法国口音的英语。另外一个和历史人物相关的便是同伴汉考克，约翰·汉考克实际上为美国独立宣言的第一个签署人。



直接从正门出去打敌人一个措手不及吧。和迪耿分开后就可以直接回去铁路总部了。

5. 任务完成后玩家正式加入铁路组织，迪耿也会成为可选择同伴之一。

## 地下卧底

### ●剧情

要想击垮强大的学院，铁路组织显然不能与之正面冲突。而现在铁路组织需要做的也正正是他们所最擅长 :敌后行动。铁路组织需要找一个人来联络他们在学院内的卧底，而这个人必须有能自由出入学院的能力，而铁路组织内符合这个要求的也只有主角一人了了。

### ●流程要点



1. 要想触发这个主线任务，玩家除了“答应”加入学院之外，玩家还需要把“全像卡带”交给铁路组织。

2. 和卧底取得联系后，玩家需要来到“剑桥聚合物研究所”，如果玩家是第一次来到这里的话，玩家还会触发一个支线任务“剑桥聚合物研究所”。

3. 在“面试”中，玩家的选择会直接导致玩家“职位”的不同，不同的职位会导致玩家获得不同的“工作服”。

4. 在想办法逃出去之前，还是先把正事给办了吧。在这里玩家遇到的敌人都是一些尸鬼而已，不难对付。

5. 玩家需要先到达二层的 C3 实验室，先进入 C1，然后沿着上方的通风口，一路走到尽头跳下洞口就可以到达 C3 实验室。之后只要调查终端机并查看邮件就能获得密码。值得注意的是不要关闭任何防卫设施，这样会直接引发警报，自动炮台会攻击玩家。当然，这也是逃出去的最快方法。

6. 不要关闭防卫设施，而是直接把同位素隔离房的门锁打开。之后直接获得终端机旁的 611 号样本就可以离开 C3 了。

7. 来到 C4，通过 C4 的破洞就可以来到 C5，利用终端机再次打开同位素隔离房的门锁。C4 的旁边的仓库还有 3111 号样本。沿着楼梯左边的通道进去便能来到同位素隔离房（C2 旁边），之后只要把同位素 U-238 拿到手就行，小心里面的发光种。





8. 回到入口（C2），终端机左边的两个槽位从左到右分别放上 3111 号样本和 611 号样本，终端机右边放上 U-238，之后只要在终端机执行制作程序即可。做完这一切后把别忘了把刚刚制作出来的“核糖核酸动力装甲”给拿了，之后就可以平安离开这里了。



9. 之后玩家需要帮助合成人反叛分子获得武器，值得注意的是，玩家即使是选择提供武器，最后还是需要亲自走一趟去获得素材，所以还是把武器自己留着吧。

10. 完成这个任务后玩家就可以获得强力武器“射钉步枪”了，这武器可是相当强力，在之后的流程中能发挥很大作用。不过在回去复命前，笔者推荐先去把动力装甲给换上。

“可搜刮到的好东西：核糖核酸动力装甲、《麻州外科期刊》”

## 战事一触即发

### ●剧情

万事具备，只欠东风。革命一触即发，但是在此之前，钢铁兄弟会竟然进攻铁路组织的总部。看来除了学院之外，还有势力妄想阻止铁路组织。

### ●流程要点



1. 这个任务会在上一个任务完成后立即触发，准备战斗吧。

2. 钢铁兄弟会的对付方法和之前学院路线时一样，新武器“射钉步枪”威力巨大，即使是动力装甲在它面前都捱不了几发。



3. 接着就是简单的“突突突”了。解决来袭的兄弟会士兵后，这个主线任务也就此告一段落，紧接着便是下一个主线任务了。

## 火箭的红色火光

### ●剧情

即便是在不少战友失去了他们宝贵的生命后，铁路组织很快就重振旗鼓。为了报仇雪恨，迪耿想出了一个“复仇计划”。虽然听起来有点疯狂，但一旦成功，钢铁兄弟会就会成为联邦的历史。

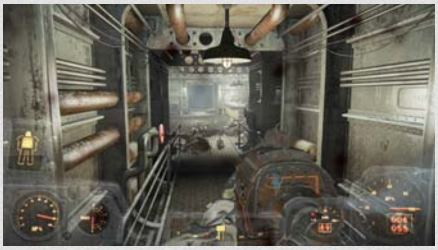
### ●流程要点



1. 玩家首先需要到达“剑桥警察局”，但推荐不要直接传送过去，因为玩家首先需要在警察局外围和工匠汤姆汇合。

**TIPS** 本作大概是系列里最“国际化”的一代，同伴居礼为法国口音、凯特为爱尔兰人，钻石城有一个说日文的机器人、酒吧老板是个俄罗斯人、某个地点的敌人满口挪威语，甚至还会出现一个中国人。

2. 在这里部分玩家可能会遇到BUG，那就是工匠汤姆会呆在总部但不会到警察局，不过即使BUG发生了也没什么大不了，玩家只要返回总部再跟他对话即可。



3. 在夺取垂直飞行机的流程中，玩家需要把警察局内的所有兄弟会成员消灭干净才能继续前进。在等待工匠汤姆启动飞行机的时候，还会有兄弟会前来阻止玩家，小心对付。

4. 来到普利德温号后，玩家需要设置三个炸弹。这里有两种打法，一种是直接杀进去，船舱内部地形比较狭窄，小心不要被围攻。这里玩家可以直接选择无视敌人然后设置炸弹，设置完之后直接原路返回搭飞机逃走即可。

5. 另一种方法是潜行进去，这个方法需要较高的潜行技能，善用道具“隐形小子”能让你事半功倍。玩家还可以换上兄弟会势力的服装混进去，但需要较高的口才才能平安无事地来到炸弹设置点，这种方法较为困难，玩家可能需要读档多次才能成功。



**注1：接下来的章节“核能选项”会是除了学院路线外的所有路线的最终章节，流程大同小异，所以章节的具体流程将会放在流程攻略的最后部分统一说明。其要点以及各路线间的不同点将会重点标出。**

**注2：如果玩家在完成“地下卧底”之前就与学院决裂的话（例如在父亲大人在询问你是否加入学院时选择“不”），铁路组织线将会强制终结并进入义勇兵线。**

# 钢铁兄弟会线

## 火力支援

### ●剧情

主角在联邦探索时，哔哔小子时不时会收到一些奇怪的信号。其中一个叫“军事频道AF95”的信号吸引了主角的注意，主角决定去信号的发源地“剑桥警察局”一探究竟。

### ●流程要点

1. 这个任务一般会在玩家第一次尝试去往钻石城的途中触发，剑桥警察局位于康科德与钻石城的直线路程上。

2. 就初期的玩家来说，警察局前的战斗还是有点难度的。玩家需要和NPC一起对抗不断来袭的尸鬼潮。如果玩家觉得同时对付这么多敌人有点吃力的话，玩家可以选择直接逃，然后在警察局外广阔的街道上再和敌人战斗。

## 号召武装＋所向披靡

### ●剧情

圣骑士丹斯一行人是钢铁兄弟会派到联邦的第三支侦查小队，而他们因为被袭击而损失了大量人手。钢铁兄弟会立志于回收所有战前科技以免邪恶势力利用这些科技作恶，而丹斯现在就准备去回收一个叫“低频发射器”的战前科技，但他需要个帮手，而他也决定了，这个人选就是主角。

### ●流程要点



1. 丹斯的战斗力极高，在遇到敌人时玩家大可一枪不发然后看着丹斯慢慢地把所有敌人消灭。

2. 在电弧喷射系统里玩家遇到的敌人全都是合成人，对于初期的玩家来说这种敌人还是有点硬的，不过由于有丹斯在，战斗倒不是很难。

3. 在回复电力的流程中，别忘了把桌子上的“垃圾喷射器”给拿了。之后丹斯会被一群合成人围攻，玩家只要关门并按下启动引擎核心的火箭就可以帮丹斯解围。不用担心丹斯，他可是穿着动力装甲的。

4. 在尽头的控制室内玩家还会遇到一群合成人，和之前类似，还是让丹斯打头阵吧。战斗过后搜刮敌人的尸体便能发现“低频发射器”。





5. 从设施出来后丹斯会询问玩家加入不加入兄弟会，和之前类似，这里选择加入并不会对游戏有任何实质性的影响。选择“考虑”的玩家之后可以在“剑桥警察局”重新选择加入。之后就能获得强力武器“正义之威”。

6. “所向披靡”只是一个过渡章节，玩家可以认识到一些兄弟会的同伴。同时开启兄弟会的支线

“可搜刮到的好东西：《特斯拉科学》、垃圾喷射器”

## 钢铁之影＋任职期间＋毫不留情

### ●剧情

普利德温号是钢铁兄弟会力量的象征，在驻扎在联邦的这一段时间内，钢铁兄弟会会以此为根据地展开行动。在丹斯的引荐下，主角和麦克森长老见面并正式成为了钢铁兄弟会。在与将要共事的同伴打了个招呼后，主角接下了第一个任务：保全史特朗堡军械库。

### ●流程要点

1. “钢铁之影”会在玩家完成主线任务“重聚”，而且完成钢铁兄弟会前三个任务后触发。之后地图上会多出地点“普利德温号”，波士顿机场以及剑桥警察局也会有钢铁兄弟会成员驻扎。



2. “钢铁之影”和“任职期间”都是剧情为主的章节，并没有任何战斗，玩家可以趁机在普利德温号逛一逛，顺便接下一些支线任务。



TIPS | 玩家能在“三叶草酒馆”外的岸边从小孩处接到支线任务“四处都是怪物”，之后玩家便能遇到那个“中国人”了。



3. 正式加入钢铁兄弟会后(之前的加入可以理解为“试用期”)，玩家可以获得一套“BOS Ⅱ T-60B”动力装甲，丹斯也会正式加入成为同伴之一。

4. 在“毫不留情”中，玩家可以对钢铁兄弟会的强大武力有一个基本的了解。在一开始操作垂直飞行机机枪台的流程中，玩家应该首先把下方的巨兽(巨型变种人)给干掉。值得注意的是，垂直飞行机可没想象中那么经打，飞机坠毁可不是好玩的，所以赶紧干掉巨兽后就下机吧。之后的流程由于有丹斯和新动力装甲的缘故，并没有什么值得一提的难点。军械库里有不少迷你核弹，可别放过了。

## 电线之外＋来自内部

### ●剧情

即便钢铁兄弟会拥有着如此强大的力量，要想对付学院依然不是件容易的事情。麦克森长老告诉主角兄弟会需要“黎博士”的帮忙，而黎博士本人却已经成为学院的一员，找到她并说服她将会是打倒学院的第一步。

### ●流程要点

1. 还记得“分子等级”里获得的“全像卡带”吗？把这个交给英格兰姆督学就可以完成“电线之外”了。不用担心拿不回来，完成之后再跟英格兰姆督学对话，她会复制一多份完整的给你。



2. 要想完成“来自内部”有两种方法，第一种方法最简单，只要用口才说服黎博士即可，只要魅力不太低的话难度并不是太高。

3. 第二种方法就有点复杂了，玩家需要去FEV实验室把目标物品拿到手。里面的敌人都是一些固定炮台，这些并不难对付。难对付的是一个“传说级突击者支配者”的敌人，这个敌人实力相当强大，还会隐身，不穿动力装甲的话它两下近身攻击就能直接把玩家秒杀。这种敌人还会用头部发射激光，这种攻击威胁极大，即便是穿着动力装甲也要小心。

4. 在完成黎博士委托的同时，别忘了把一旁的“实验性血清”也拿了，这样就可以完成在主线“发光海”时维吉尔交给玩家的委托。



## 自由至尊再起

### ●剧情

自由至尊本来是战前美国为了对抗敌国所研制出来的机器人，虽然还没正式投入使用就核战就爆发了。但被钢铁兄弟会从五角大楼地下挖出来后，在10年前的华盛顿特区大战中，钢铁兄弟会在它的带领下痛击了英克雷。它会是兄弟会对抗学院的王牌，不过在此之前，我们首先得修好它。

### ●流程要点

1，建造电磁传动装置需要的材料都可以在波士顿机场找到，除了强力磁铁。

2. 强力磁铁的所在地里有着数量众多的超级变种人，不过很轻松就能解决。



3. 电磁传动装置一共需要建造四个，建造的地点随便选就可以。

4. 要想寻找28型核武储备，玩家必须再次来到“发光海”。和之前类似，请提前准备好动力装甲或者其他防辐射装备和药物。





5. 炸药储备库设施的探索对于现在的玩家来说已经不是什么难事。惟一值得注意的是，设施中的大部分铁门都需要插入“铁卫哨点防爆门超控”来打开，这些卡带卡可以在设施内的很多终端机内找到(□键/X键拔出或载入全像卡带)。

## 盲目的背叛

### ●剧情

自由至尊随时都可以启动，不过在开始进攻学院之前，兄弟会有点“内部问题”需要解决。

### ●流程要点

1，在这个任务中会决定同伴“圣骑士丹斯”的最终命运，玩家在做任何决定之前请务必存档以免悲剧发生。

2. 丹斯和后面与麦克森长老对峙的局面都可以用口才来说服双方以免最坏情况出现。





3. 如果丹斯最后存活的话，之后玩家能在“B监听站”再次把他招募进队伍里。丹斯的外观会发生一些改变，另一点需要注意的是，丹斯是队友的情况下不要和任何兄弟会成员接触，否则会立即与兄弟会变成敌对关系。

## 战术思考

### ●剧情

一切准备就绪，兄弟会的“大清洗”行动即将开始，第一个目标将会是铁路组织。

### ●流程要点

1. 和学院线的“到此为止”类似，这个主线完成之后铁路组织将不复存在。如果玩家一路是按照攻略的顺序进行游戏的话，玩家接下这个任务的同时铁路组织会变成敌对关系。

2. 兄弟会路线和其他路线最大的不同就是，这条线的队友相当强力，玩家甚至不用开枪其他队友也能很快地解决战斗。



3. 铁路总部内部的战斗相当简单。最后玩家需要在终端机载入“小帕姆解密程式”，之后小帕姆会被传送回普利德温号。

## 战利品

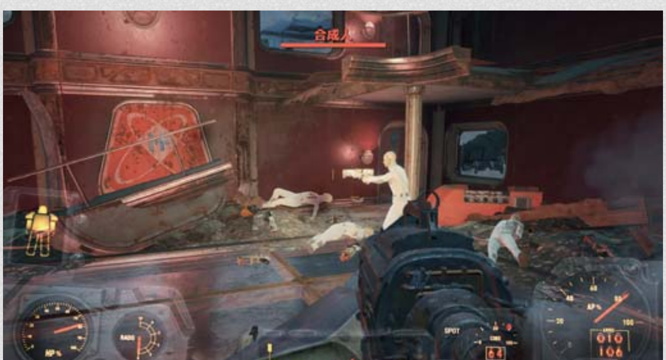
### ●剧情

自由至尊修好后，英格兰姆督学发现只有利用“铍振荡器”才能为其提供动力，而这个东西则是在大核融合厂，同时学院也在对其虎视眈眈。话说到底，“铍振荡器”到底是什么东西啊？

### ●流程要点

1. 这个任务和学院线的“大核融合厂”除了进入方式和敌人之外，所有流程全都一模一样。所以这里也不再重复，具体流程可以参考前文学院线的“大核融合厂”部分。

2. 在此之后玩家会开启一个叫“遭到学院驱逐”的支线，之后就会和学院敌对。在这里玩家可以备份一个存档，标记为**存档三**，之后读取这个存档就可以随时从兄弟会线切换到义勇军线。



## 战无不胜

### ●剧情

随着麦克森长老的一声令下，兄弟会在自由至尊的“护航”下，向学院发起了进攻。

### ●流程要点

1. 玩家只要跟着自由至尊走就行，由于自由至尊的战斗能力超高，基本上玩家只要在后面拿着爆米花看戏就可以了。



2. 对于有穿动力装甲习惯的玩家来说，中途自由至尊会越过一条河流，值得注意的是穿着动力装甲下水可是会一路沉到底的。不过即便如此也无须担心，在水底还是能一路回到岸上的。





## 全新的黎明

### ●剧情

学院成为了联邦的历史，钢铁兄弟会再一次获得了胜利。但无论是对于兄弟会，还是联邦来说，要做的事情还有很多。

### ●流程要点

这个章节紧接着“核能选项”，单纯只是一个剧情章节，章节完成后玩家能获得“T-60捷特包”，装上这个后玩家的动力装甲就可以飞了（飞行途中消耗AP）。

## 义勇兵线

## 独立行事

### ●剧情

随着加入义勇兵的聚落越来越多，普雷斯敦·加维决定由主角来带领义勇兵们去夺回昔日他们的根据地：城堡。

### ●流程要点

1. 这个任务只有在玩家拥有一定量的据落后才会触发，战斗难度颇高，开始之前请做好恶战的准备，重型武器也准备一些会比较好。

2. 泥沼蟹的外壳相当坚硬，弱点是它们柔软的腹部。利用V.A.T.S 集中攻击这些部位吧。

3. 战斗不久后泥沼蟹女王会突然登场并向玩家发动攻击。泥沼蟹女王算是巨型敌人的一种，由于体型巨大不能进入城堡的缘故，对其攻击感到吃力的玩家可以躲在城堡内向它攻击，不过即便如此还是要小心它的喷液攻击以及泥沼蟹幼体的攻击。

4. 之后的通电部分不难，部分发电机的零件可能需要回去老家搬运一些过来，不过提前准备好就行。

## 旧枪

### ●剧情

虽然夺回了城堡，但是军火库的大门依然禁闭着。不过有一位叫朗妮・萧的义勇兵老兵，她可能有点办法，不过得需要主角的帮助。

### ●流程要点



1. 清理残骸的方法相当简单，进入聚落建设画面然后把残骸“拆掉”即可。

2. 在军火库内部的探索中，玩家除了需要小心各种防卫设施外，还需要注意地上的各种陷阱。

3. 在军火库的尽头玩家会遇到一个“铁卫”，这种机器人攻击力相当之高，利用同伴与NPC掩护自己然后尽情输出吧。它HP耗尽后还会自爆，那时小心不要靠近。



4. 大炮属于特殊设施，随便建在一个地方然后把一个居民驻扎其中便能使其生效。之后的“试用环节”玩家只要观看烟火就行，当然，别忘了要和着弹点拉开距离。

## 整队

### ●剧情

在跟所有势力都打过交道之后，主角发现这些势力虽然都口号响亮，但他们终究都不是为了联邦的人民。然后废土终究属于人民，为了大众的福祉，主角决定用联邦的方式来处理这场争端，是时候让义勇兵集合起来为自由而战了。

### ●流程要点

这单纯是一个表明立场的章节而已，值得注意的是，这个章节只会在玩家与学院决裂的时候才会触发。另一点需要注意的是，玩家需要有八个以上的聚落才能触发接下来的剧情。

## 守卫城堡

### ●剧情

为了联邦的自由，不流血那是不可能的了。钢铁兄弟会和铁路组织还可能可以共存，但与学院的矛盾已经不可调解。这可不是义勇兵的一家看法，学院也是这样想的。

### ●流程要点



1. 首先玩家需要在城堡区域内建造防御设施，缺少相应材料的玩家可以同派遣居民去“跑补给线”把城堡和资源较多的聚落连接起来，具体方式参考前文系统部分。值得一提的是，防御设施推荐全部建在城堡的院子里，少部分放在城墙上，入口什么的就不用摆了，一点意义也没有。

2. 不得不说四条线中义勇兵线难度最高，本场防守战相当惨烈。本身学院的合成人已经很难对付，本章的大部分敌人都不是“走过来”而是“传送过来”，很多敌人都是瞬间转移到城堡内部，所以玩家很容易打着打着就发现自己被敌人给包围了。根据战况灵活地移动自己的位置吧。

3. 如果装备上动力装甲的话，这个章节会相对轻松一点。本章节的敌人数量相当之多，大概是本作里单一章节中敌人数量最多的，其中不乏诸如“追猎者”等BOSS级敌人。强力武器以及其弹药存量都要准备好，“射钉步枪”会是个不错的选择。

4. 最后一点需要注意的是，如果玩家是对于NPC死亡（特别是聚落居民）比较反感的话，章节开始前请先把相关居民撤离，要不然章节结束后玩家可能会看到满城堡尸体的“惨况”。

5. 随着玩家行动顺序的不同，这个任务还会有另一个类似的版本，不过是对抗钢铁兄弟会的。这个任务的出现条件是走义勇兵线并和兄弟会决裂，虽然按照本攻略走的话并不会出现这种情况就是了。



6. 为了对抗兄弟会，玩家首先需要在五个不同的聚落里建设“大炮”。之后的流程就和“守卫城堡”差不多了，只不过围攻玩家的势力由学院变成兄弟会而已。

## 核能选项

### ●剧情

无论玩家支持的是铁路组织，钢铁兄弟会，还是义勇兵，为了联邦的未来，学院都必须被毁灭。

### ●流程要点

1. 义勇兵进入学院的方法会与其他势力有点不同，玩家需要从下水道进入学院，下水道的战斗中玩家需要小心尸鬼以及防卫设施。进入到中继站后还需要在终端机载入“学院中继站目标顺序”才能继续游戏。

2. 学院内部的战斗由于有NPC的帮忙，难度并不是特别高。特别是兄弟会线的NPC，战斗力

之高筒直让人目瞪口呆。

3. 之后玩家和“父亲大人”的对话中，玩家可以说服他获得“合成人关机”的密码。虽然说服难度很高，但一旦成功玩家就可以在终端机内选择第三项把合成人关机，接下来的流程中玩家所遇到的敌人会减少一些。如果玩家走的是义勇兵线的话，玩家还可以选择第一个选项“参与疏散协定 BD-2”来减少不必要的伤亡。

4. 最后的战斗中玩家需要小心的上方平台的一个传说敌人，他装备导弹发射器，没有装备动力装甲的话很可能会被一击必杀。先把下方的敌人清空后再慢慢料理它吧。











5. 最后玩家可以选择是否把“尚恩”救出，选择救出的话之后他会出现在庇护山丘内。

# 全娃娃位置一览

| 名称 | 地点 | 具体位置 |
|---|---|---|
| 敏捷娃娃 | FMS北方之星号残骸 | 船尾部的木板上 |
| 议价娃娃 | 长脖子鲁柯斯基牌的罐头工厂 | 内部上方工作室的电脑上 |
| 大型枪娃娃 | 95号避难所 | 在下方的尽头房间内的收音机上 |
| 魅力娃娃 | 帕森斯州立精神病院 | 在电梯前能在电梯前的桌子上找到 |
| 耐力娃娃 | 海神号能源 | 二层的一个房间内，旁边还有一本杂志 |
| 能量武器娃娃 | 哈根堡垒 | 哈根堡指挥中心食堂的厨房内 |
| 爆裂物娃娃 | 索格斯铁工厂 | 最内部的高炉内，在BOSS所在地旁的仪器上 |
| 智力娃娃 | 波士顿公共图书馆 | 图书馆入口左边的房间内（需要绕一圈才能进入） |

| 名称 | 地点 | 具体位置 |
|---|---|---|
| 撬锁娃娃 | 皮克曼画廊 | 在地下通道的尽头能遇到皮克曼，在他前面柱子的地上 |
| 命运娃娃 | 奇观岛 | 海边的破船内，顺着电线就能到达 |
| 药物娃娃 | 81号避难所 | 居礼的房间内 |
| 近战娃娃 | 崔尼帝塔 | 在塔顶，关押雷克斯的牢房内 |
| 感知娃娃 | 自由博物馆 | 和普雷斯敦・加维见面的房间内 |
| 修理娃娃 | 可伟佳装配厂 | 顶楼水塔的最高层（随从建筑外的楼梯才能到达顶楼） |
| 科学娃娃 | 马尔登中心 | 这里同时也是75号避难所，地下第三层能居高临下观察测试区域的房间内 |
| 小型枪娃娃 | 枪手广场 | 一层广播室内，玩家需要从楼顶进入才能进入广播室 |
| 潜行娃娃 | 邓奇钻孔器材厂 | 矿洞的最深处，终端机旁 |
| 演讲娃娃 | 114号避难所 | 关押尼克・瓦伦坦的房间 |
| 力量娃娃 | 大核融合厂建筑 | 大堂顶端雕像的头部 |
| 徒手娃娃 | 原子猫修理厂 | 仓库里的破车头上 |


■敏捷娃娃


■议价娃娃


■大型枪娃娃


■耐力娃娃


■爆裂物娃娃


■撬锁娃娃


■命运娃娃


■科学娃娃


■小型枪娃娃


■潜行娃娃


■力量娃娃


■徒手娃娃

# 奖杯/成就列表

本作的白金/全成就难度不高，虽然都比较耗费时间，但大多都不麻烦，甚至很多奖杯都是和游戏元素（例如合成或者探索）息息相关，所以白金/全成就之旅还是相当愉快的。

| 名称 | 点数/杯种 | 解锁条件 |
|---|---|---|
| 白金奖杯 | 白金 | 解锁除此之外的所有奖杯 |
| 战争永远不变 | 10点/铜 | 离开111号避难所 |
| 自由的召唤 | 10点/铜 | 完成“自由钟声响起”任务 |
| 怪客瓦伦坦 | 20点/铜 | 完成“怪客瓦伦坦”任务 |
| 再次聚首 | 20点/铜 | 完成“重聚”任务 |
| 危险心灵 | 20点/铜 | 完成“危险心灵”任务 |
| 猎人与猎物 | 20点/铜 | 完成“猎人/猎物”任务 |
| 分子世界 | 20点/铜 | 完成“分子等级”任务 |
| 核子武器 | 30点/银 | 完成“核能选项”任务 |
| 学院感化 | 10点/铜 | 完成“制度化”任务 |
| 重新定义人类 | 10点/铜 | 完成“人类：已重新定义”任务 |
| 接上电源 | 10点/铜 | 完成“启动”任务 |
| 核心家庭 | 30点/银 | 完成“核心家庭”任务 |
| 第一步 | 10点/铜 | 加入义勇兵 |
| 迈向独立 | 10点/铜 | 完成“独立行事”任务 |
| 老旧枪支 | 30点/银 | 完成“旧枪”任务 |
| 百战百胜 | 10点/铜 | 加入钢铁兄弟会 |
| 盲目的背叛 | 10点/铜 | 完成“盲目的背叛”任务 |
| 战无不胜 | 30点/银 | 完成“战无不胜”任务 |
| 间谍技术 | 10点/铜 | 加入铁路组织 |
| 地底潜入行动 | 10点/铜 | 完成“地下卧底”任务 |
| 火箭赤焰 | 30点/银 | 完成“火箭的红色火光”任务 |
| 庇护所 | 20点/铜 | 完成“庇护山丘”任务 |
| 社群整合专家 | 20点/铜 | 与3个聚落结盟 |
| 仁慈的领导者 | 20点/铜 | 在一个大型聚落中达成最大幸福度 |
| 受雇枪手 | 20点/铜 | 完成10个支线任务 |
| 专业佣兵 | 30点/银 | 完成50个杂项任务目标 |
| 捡破烂的 | 20点/铜 | 收集1000个制造用资源 |
| 你的就是我的 | 30点/银 | 撬开50个锁 |
| 罗科的噩梦 | 30点/银 | 侵入50台终端机 |
| 武装恶徒 | 30点/银 | 制作50个武器改造配件 |
| 废土DIY | 30点/银 | 制作100个道具 |
| 天涯不独行 | 20点/铜 | 招募5名不同的同伴 |
| 惹人爱 | 20点/铜 | 与一名同伴达成最高亲密等级 |
| 拼装高手 | 20点/铜 | 建造100个工场物件 |
| 未来复古 | 10点/铜 | 玩一次全像影带游戏 |
| ......摔得越重 | 20点/铜 | 杀死5只巨型动物 |
| 护林员军团 | 40点/银 | 发现100个场所 |
| 印刷品不死 | 20点/铜 | 阅读20本杂志 |
| 捣蛋鬼归来 | 10点/铜 | 在偷窃过程中安置手榴弹或地雷 |
| 麻州杀人狂 | 20点/铜 | 杀死300个人 |
| 动物霸主 | 20点/铜 | 杀死300只野兽 |
| 全垒打 | 10点/铜 | 打出全垒打！ |
| 达阵！ | 10点/铜 | 成功达阵！ |
| 他们不是娃娃...... | 10点/铜 | 收集10个避难所科技摇头娃娃 |
| ......他们是可动模型 | 20点/银 | 收集20个避难所科技摇头娃娃 |
| 天生的生存者 | 5点/铜 | 达到等级5 |
| 联邦公民 | 10点/铜 | 达到等级10 |
| 无可抵挡的流浪者 | 25点/银 | 达到等级25 |
| 废土传奇人物 | 50点/银 | 达到等级50 |
| 为未来做好准备 | 50点/金 | 游戏通关后获得 |

**仁慈的领导者**：这个奖杯/成就大概是本作中最麻烦的一个。本作聚落幸福度的提升在初期很简单，但幸福度在本作是个很“玄学”的东西，它会在玩家离开聚落的时候随机发生变化（与设施或资源是否充足没关系），所以升到80后就比较难了，90后更是难过登天。要提升到100幸福度最简单的方法就是建造尽量多（15个）等级3的诊所“手术中心”（需要1800瓶盖，等级2的“地方领导者”和等级1的“医护”）。大概建造15个并派居民进驻其中就可以，在保证其他需求足够的前提下，呆在聚落里不要离开（这很重要！）然后放置游戏，出去看个电影回来大概就能把幸福度升到100了。

**......摔得越重**：巨型敌人指的是巨型变种人和泥沼蟹女王，玩家必须亲手杀死才会计算在内（就是不能由同伴或者其他NPC“补刀”）。游戏中玩家能遇到的巨型敌人远远不止5个，但部分需要玩家去找找看。部分巨型敌人的所在地为：1. 波士顿公园的史旺、2. 任务“毫不留情”中的巨型变种人、3. 任务“独立行事”中的泥沼蟹女王、4. 地图西面的“波士顿市长避难所”南边，地图边缘处一个类似变电站的地方、5.“阳光海浪合作社”东面，大路旁的高架桥下、6. 奇观岛，需启动广播系统才会出现。部分“野生”的巨型变种人，例如第4和第5个隔一段时间后是会复活的。


▲巨型敌人4所在地


▲巨型敌人5所在地

**捣蛋鬼归来**：玩家需要二级的“偷窃”技能才能“裤裆塞雷”，安置手雷后赶紧跑吧。

**全垒打！**：全垒打需要玩家在“钻石城”按照顺序（本垒、一垒、二垒、三垒、本垒）一次跑五个垒才能获得（就和现实的棒球规则一样）。垒的位置如下图，其实基本就是绕着市场跑一圈，玩家可以参考现实的棒球场来推断出大概的跑垒方向。

**达阵！**：需要玩家被核弹炸死，达成的方法有很多，例如被自爆变种人炸死，或者拿着胖子核弹往地上来一发。


▲本垒


▲一垒


▲二垒


▲三垒





文 八重樱 美编 小瑟



# 百魅夜行
## ——解读《夜游》中的民俗设定

所谓妖怪，乃是已失却神威的诸神的沦落形态。

——柳田国男

日本一出品的日式恐怖游戏《夜游》已经发售一段时间了，不少玩家也都有白金本作了吧？既然是以日本民俗中的妖怪以及都市传说为卖点的作品，自然是不能少了对这些设定的相关考据。接下来大家所看到的，就是我通过对游戏的理解所总结出来的内容，虽然不能说是面面俱到，但至少作为抛砖引玉的作用大约还是有的。即便是没有玩过《夜游》的读者也不妨当做趣闻来读一读，就当是为茶余饭后的闲聊平添一些谈资吧。




■据说是目击者拍摄到的如月车站的照片。

## 如月车站

“如月车站（きさらぎ駅）”恐怕是近十几年来新兴的最著名的都市传说。该事件发生的时间点恰好是BBS开始在互联网上大肆流行的时期，所以传播速度非常之快，在日本几乎已经是人尽皆知。并且每隔几年，还会有关于如月车站的新的目击者出现，为这个不存在于地图之上的地方继续描绘上更多神秘的色彩。

2004年1月8日的深夜23点，在日本最大的论坛2ch上出现了一条奇怪的留言。一位名叫叶纯的网友称自己搭乘私铁（由民间企业运营的铁路，有别于国铁）回家，平时上下班也是乘坐这条线路，只需要7、8分钟就可以抵达目的地，但今天不知为何已经足足坐了20分

钟，仍完全没有要停下来的意思。叶纯想找司机询问一下情况，但驾驶室不但挂着窗帘，而且紧锁着门，敲门也没有任何反应。

经过了一段原本不该有的隧道之后，私铁停靠在了一座简陋的无人车站——如月车站，此时距离叶纯上车已经过去了一个小时的时间。叶纯只是单纯认为自己坐错了车，于是下车准备打的回家。但时间已过零点，车站周围别说是出租车了，连个人影或是建筑物都没有。无奈之下叶纯只能用手机打电话回家，请父母开车来接自己。可是父母却完全没有听说过这个车站名，在反复查阅地图后确认地图上确实没有“如月车站”这个站点，只好叫叶纯自己打110求救。

这个过程中，叶纯一直在使用手机的上网功能在2ch上实况转播自己的经历，网友们也给出了不少意见。在报警求救反倒被当做恶作剧之后，叶纯采用了网友们的建议——沿着铁路往回走。在往回走的途中，叶纯听到远处传来了太鼓的声音，似乎是在举行什么祭奠活动。虽然有些后悔离开了车站，但叶纯却并不敢回头。

“喂，在铁路上走是很危险的哦！”身后突然传来了一声训斥。以为是车站工作人员，叶纯忍不住扭过头去，却看到不远处站着一个单脚的大叔，下一秒又突然消失了。惊慌失措的叶纯拼了命地跑起来，终于来到了之前乘坐私铁时曾经经过的隧道，隧道入口处上方写着“伊佐贯”的字样。

大约过了半个多小时时间，叶纯在2ch上说自己顺利走出了隧道，并且在隧道口遇到了一位好心人，他愿意开车送叶纯去往附近的车站。尽管网民们很快察觉到不妥（凌晨3点的隧道口站着一个人，并且还有一辆车，这件事本身就已非常诡异），但误以为抓住救命稻草的叶纯并没有及时查看网友们的留言。

不久之后，叶纯留言说，汽车一直在往山里开，司机非但不理睬她的询问，而且还开始自言自语说些莫名其妙的话，而且叶纯自己的手机也快没电了，所以这是她的最后一条留言，接下来她打算找机会跳车逃走。这之后，叶纯就从网上彻底消失了。

“如月车站”这件事发生之后在日本即刻引发了轰动性的讨论，不同于过往的都市传说那种“我姐姐的同学说吧啦吧啦”这种转述形式，当事人叶纯是实况直播自己的经历，而在电脑另一端观看的网民数量则是成千上万，可以说他们都是整件事的目击者与参与者。在震惊之余，不少理性派的网友也开始认真分析起了如月车站的具体所在位置。众所周知，日本的铁路系统经过长时间的发展建设之后已经是四通八达了，这其中的不少私铁的车站由于当地人口逐渐减少等原因而被废弃不再使用，所以不会出现在地图上也是有可能的。但即便如月车站真的存在，既然已经废弃就不应有列车通过。不少铁道迷们坚持认为整件事都是叶纯的臆想，



■小女孩与爱犬最后的道别。

因为有着众多违背于铁道常识的细节，例如车长室挂着窗帘这一点就是绝对不会允许的；而从叶纯上车到下车为止一共经历了1个小时的时间，如果只是开往偏远地区的私铁，这个行驶距离也绝对不可能。可是，灵异事件真的能够用常识去判断吗？难道不正是因为脱离了常识的准则，才会晋升为灵异事件，进而成为都市传说吗？

这之后，每隔两三年，都会有新的目击到如月车站的人出现。而如月车站的外观也因不同人的到来而发生着改变。叶纯口中的如月车站偏远荒芜，仿佛是脱离了时代。而后来者口中的如月，则开始加入一些现代化的元素，甚至有人还拍摄下了如月车站的外观照片。虽然有些照片因为PS痕迹太过明显而被揭穿，但关于如月车站、以及类似的不存在车站的灵异传闻却仍在断断续续地涌现。作为一个新兴起不过十余年的都市传说，民众对它的感情更近乎于热恋中的少女，每一位新的目击者都是这份爱意的证明。只要没有新的竞争对手出现，这份浓厚的爱意也将持续下去，直到久远的未来，被岁月冲淡吧……

值得一提的是，2011年6月，有一位自称是叶纯的网民现身网络，称虽然经过了7年时间，自己还是平安回到了现实世界。当时那个司机将车开到了森林中，突然车子被一片白光包围，司机消失了，同时右侧出现了一名男子。男子对她说：“你为什么会在这里！这里很危险，我已经让司机消失了，你趁现在赶紧逃走！”说罢便将叶纯硬生生拉下了汽车。叶纯一边哭一边向着光源处跑去，当视线变得刺眼时，叶纯突然发现自己来到了一个车站，父母正在不远处呼唤着她。而时间已经是2011年4月了。中间的7年完全消失了，但叶纯的父母却仿佛什么事都没有发生过一样将女儿带回了家。至于这个人究竟是不是7年前首度造访如月车站的叶纯本人，就不得而知了。

说完如月车站的故事，让我们将视线转回到《夜游》这部游戏的身上。游戏中最后一章，小女孩要穿过狭长漆黑的隧道和长长的鸟居山道，才能抵达山顶的神社面对最终BOSS，救回姐姐。战斗胜利后，还出现了小狗PORO与小女孩在隧道口分道扬镳的剧情。可以看出，在设定里隧道是连接现世与彼岸的通路。已故的PORO独自走进隧道，踏上死后世界的另一段新旅途，而小女孩则选择留在现世，度过接下来的余生。类似的设定还曾出现在许多作品中，例如动画《千与千寻的神隐》，因为误入神秘的隧道，千寻一家才会来到另一个世界；在《古事记》中，只有穿过世界尽头的狭缝，才能抵达死者的世界黄泉比良坂。“如月车站”事件中也是如此，私铁穿过了伊佐贯隧道之后，才终于停了下来。叶纯走下列车，惊觉周围已非常态。

也许现世与彼世，真的没有我们想象中那么遥远……



■日本有许多偏僻的乡下车站，设备极为简陋，每天可能只会有一趟列车通过，入夜后更是阴森恐怖，也难怪会有怪谈诞生。

## 厕所中的花子

相较于年轻的“如月车站”,“厕所里的花子”则是老牌都市传说了。她的原型起源于1950年代，当时被称为“三番目的花子”，直到1980年代起开始在全日本各地的孩子间流传，进而成为了最著名的都市传说与学校怪谈。

花子究竟有多受欢迎呢？数据可以说明一切：光是以她为主角的电影就有6部之多，其余各种动漫、文学作品更是数不胜数。日本是个高产恐怖作品的国度，而花子在作品中的出镜率可是相当可观的。可以说，在花子的传说






下长大的这一批人，对于这位留着蘑菇头、身穿红色背带裙、只会出现在厕所中的小女孩有着矛盾的感情，既害怕却又喜爱着她。所以即便是在成年之后，也仍然对着花子的各种传说乐此不彼。

关于花子的传说，日本各个县市都有独特的版本，这其中散播最广的说法是，在休息日偷偷一人跑来学校玩耍的花子遭遇到了一个变态的袭击，惊慌失措的花子只能逃进了女厕所的第三间隔间里躲藏起来。然而变态还是找到了她。转天，同学们在厕所中发现了花子早已冰冷的尸体，她身上所穿的那件白色连衣裙也已经被血染成了鲜红色。在那之后，只要在深夜敲打学校三楼女厕所第三间隔间的门三次，然后说“花子一起来玩吧”，少女的怨灵就会出现。

日本从江户时代开始，就流行起了厕神的信仰。众多考据均可证明，该信仰起源自中国民间传说中的司厕之神紫姑。紫姑本是一位平凡却美丽的女子，她嫁给了一个男人为妾，但男人的正妻妒忌紫姑年轻美貌，在正月十五的那一天，将她杀死在了厕所里。天帝听闻此事后怜悯紫姑的不幸遭遇，于是任命她为厕神。这则传说流传至东瀛后，日本人便养成了在厕所中摆放身着红白相间的裙子的女子人偶，并辅以美丽的花饰来供养厕神的习俗。尽管战争结束之后，厕神文化逐渐被废弃，但人们还是习惯在厕所中摆放一些假花作为装饰，也算是风俗的一种残余吧。在“厕所中的花子”这个都市传说里，花子身穿的就是白衬衫和红色背带裙，她的名字中又有一个“花”字,很明显正是由厕神演变而来的。但为何却由神变成了怨灵呢？大概是由于小孩子对于幽暗狭窄空间有着本能的恐惧，想象力在肾上腺素刺激下被无限放大，可怜的花子就只能躺枪了。

游戏《夜游》中，与花子捉迷藏的游戏是取得人形这个使用道具的关键。不同之处在于这次花子小姐总算是走出了厕所来到了停车场，但贪玩的性格倒是没有任何改变。她并不是攻击性的怨灵，只是个贪玩的孩子，只要连续捉到她 4 次就会留下礼物心满意足地离去，而她留下的礼物也是对付某些特殊妖怪的最佳武器。其实也有不少人认为，“厕所里的花子”并不是恶灵，而是小孩子们的守护神，游戏中如此设定想必也是出于对这位“童年玩伴”的善意吧。

## 化猫

《夜游》中，化猫这个稀有怪估计是让不少玩家着实头痛了一番，因为其出现的概率实在是太低了，而且即便是遇到它，如果没能躲过它的攻击而死亡，又要重新刷新，简直就是恶意满满。

化猫，顾名思义就是猫变成的妖怪。化猫的传说几乎遍布日本各地，故事版本也不尽相同。通常我们都会说，猫有九条命，但并不是猫一生下来就可以随意死八次。在日本传说中，猫每多活九年，就会长出一条新的尾巴，有了九条尾巴之后，再经过九年时间，猫就拥有了幻化作人形的能力，此时它才真正拥有了九条命，变成化猫。成为妖怪之后，化猫的外形虽然仍是猫的样子，但却可以直立双脚走路，也可随意变成女人的模样，还可以用妖力来控制尸体和令人产生幻觉，另外还有尾巴数量多寡代表灵力强弱的设定。


■据说化猫们会定期举行聚会跳舞，群魔乱舞的模样非常滑稽可笑。


■《夜游》中的化猫。

会变成化猫的，通常为三色猫，既皮毛颜色由白、黑、橘三色组成。这种猫有一个典型的特点，就是绝大多数均为母猫，因为决定黑色和橘色的基因是位于 X 染色体上的。当然，也并非没有三色的公猫，但数量极其稀少，并且一般都没有生育能力。这也就是为何化猫幻化成人形时，都是以美貌少女的姿态现身的缘故。

在化猫的众多传说中，以佐贺藩御锅岛光茂家骚动所衍生的化猫骚动最为著名。那是肥前国佐賀藩的第二代藩主锅岛光茂的时代。担任锅岛光茂围棋对手的家臣龙造寺又七郎棋艺精湛，但光茂却是个小肚鸡肠的男人。因为在对弈中频频输给又七郎，光茂一怒之下将其斩杀。又七郎的母亲在听闻儿子死讯后将满腔的悲愤向饲养多年的爱猫倾述，随后也自杀随子而去。爱猫舔舐了女主人洒下的鲜血变成了化猫，每晚都会潜入光茂的房间中折磨得他苦不堪言，最后还是光茂的另一位忠臣小森半佐卫门请来高人治退了化猫，才拯救了锅岛家族。


■《胧村正》中也有个 DLC 篇章名为《化猫》，讲述了一名少女借助猫的身体复仇的故事。

## 无头鸡

最初做《夜游》中捉鸡的任务时，我曾经以为有一只鸡是将头埋在了翅膀下，但再仔细观察一下才恍然大悟：原来它没有头！

不过无头鸡可不是什么妖怪，而是确实在历史上存在过的幸运生物。1945 年 9 月 10 日星期一，住在科罗拉多州弗鲁塔市的农夫罗迪・奥臣邀请他的岳母来共进晚餐。因为他的岳母大人很喜欢吃鸡脖子，所以他的妻子就从自家的农场捉了一只五个半月大的公鸡麦克，并交给了奥臣去宰杀。但不知该说是造化弄人呢还是上天眷顾，罗迪这一菜刀砍下去，虽然确实砍掉了麦克的头，但却意外留下了一只耳朵和大部分脑干。被斩首后，麦克一度出现了激烈的反应，但一段时间后它便开始正常移动行走，仿佛什么事都没有发生过一样。

虽然失去了大部分脑袋，但却并没有影响到麦克的正常作息。当晚睡觉时，它还是将残缺的脑袋伸到了翅膀下面，罗迪见此大为感动，决定留下麦克的性命，并

永远照顾它。他将牛奶和水的混合物装入眼药水的小瓶子中，通过食道的断面口来喂养麦克，有时还会加入磨碎的玉米等谷物。在麦克的细心照顾之下，麦克的体重断头时仅为 2.5 磅，到其死亡时，已经增长至 8 磅重了。不过毕竟是被断了头的鸡，要维持其生命还是需要更为细心的照顾。当麦克的食道被粘液堵住时，奥臣和其家人就会使用注射器进行清除。

无头鸡的消息传开，人们不禁啧啧称奇。不少人都曾经质疑麦克只是一场骗局，但奥臣携带麦克前往位于盐湖城的犹他大学验证并非作假。于是这只神奇的生物开始频繁出现在杂志和报纸的版面上，奥臣一家自然不会放过这个巨大的商机，如果想要参观麦克，必须要支付 25 美金 / 人的入场费用，这使得奥臣每个月的收入都会多达 4500 美金。奥臣还特意制作了一个腌制的鸡头与麦克一同展出，并声称这就是麦克被砍掉的头。不过实际上麦克的头在被砍下后不久就被猫吃掉了。

麦克的存在一度激起了动物保护组织的强烈抗议，他们认为奥臣为了这只可怜的公鸡着想也应该尽快给它个了结，避免其继续受苦。但随后几位关注人道协会的官员检查了麦克，并公开宣布麦克并未受到任何痛苦的折磨。

就这样麦克在细心呵护下度过了一年多平安无恙的生活，直到 1947 年 3 月的不幸降临。奥臣带着它前往凤凰城做巡回展出时，粘液开始堵塞麦克的伤口。但奥臣用来清理伤口的注射器却因为疏忽留在了前一天的展览场地，只能眼睁睁地看着麦克窒息死亡。麦克死后接受了法医解剖，证实无头鸡存活的原因是因为菜刀避开了颈动脉，并且凝固的血块也阻止了麦克过度失血死亡。虽然大部分头被切断，但部分脑干和一只耳朵则留在其身体中，而该部分脑干正是控制大多数反射行为的主要部分，而且该余下的部分脑干保持得相当健康。

无头鸡麦克现在已经成为科罗拉多州弗鲁塔市的代表动物。从 1999 年开始，每年 5 月第三个周末为“无头鸡麦克日”，这一天会举行很多与鸡相关的活动，比如无头鸡麦克赛跑、抛鸡蛋、扮鸡叫、跳鸡舞等等。


■《夜游》中这只无头鸡，位于学校大门左下方的地藏存档点附近，乍看之下以为是将头埋在翅膀下睡觉，但其实是并没有脑袋。


■大名鼎鼎的无头鸡麦克，它的存在仿佛是上帝的一次恶作剧。

# 玛丽的电话

少女有一个古老的外国制的人偶。这个人偶曾经是她童年重要的玩伴，并给她起了个洋气的英文名字，叫做玛丽。

但随着少女逐渐长大，她有了更多现实世界的朋友，失去了对玛丽的兴趣，将她丢弃到了一旁。

当少女要搬家的时候，她将早已破旧的玛丽留在了从前的房间里。

当天深夜，电话响起了。少女拿起听筒，对面传来了一个小女孩稚嫩的声音：“我是玛丽。我现在在垃圾场。”

少女惊慌失措地挂掉了电话，但没过一会儿，铃声又再度响起。

“我是玛丽。我现在在香烟店的拐角。”

又过了片刻。

“我是玛丽。我现在在你的家门口。”

少女不加思索就拉开了玄关的大门，然而门口却空无一人。

真是低俗的恶作剧啊！少女不由得长出了一口气，然而还没等她平复心情，电话铃声再度将她的神经绷紧。

“我是玛丽。现在在你的身后哦。”

这就是都市传说之一“玛丽的电话”。故事在玛丽说出“我现在在你背后”这句话之后戛然而止，留下所谓“余韵的恐怖”，让听众自行想象少女会遭遇到怎样的报复。通常来说人们都认为少女回头就会被玛丽用刀子刺杀。与之类似的，还有肇事逃逸的出租车司机接到被害女性的电话的版本。

日本人认为，当一件物品跟随主人时间久了之后，它就会逐渐吸收天地精华从而得到灵魂成为妖怪，这就是所谓的付丧神。班婕妤曾在《怨歌行》中如此写道“裁为合欢扇，团团似明月。出入君怀袖，动摇微风发。常恐秋节至，凉飚夺炎热。弃捐箧笥中，恩情中道绝。”被人需要的时候就“出入怀袖”，不需要的时候就“弃捐箧笥”。这正是许多器物的命运写照。从人类角度来看，不过是丢弃了一件无用的物品，但从物品的角度来看人类，就未免太过冷酷无情了，也难怪会有种种作祟发生呢。



■“玛丽的电话”也曾被拍摄成恐怖电影。


■使用人形将玛丽定住后，她就会在原地打转转，看上去很搞笑。

玛丽在《夜游》中也有登场，捡起遗落在小路上的电话就有可能会听到玛丽的笑声。电话挂断后玛丽就会手持染血的尖刀出现在小女孩的身后，只有对她丢花子送的人形，才能遏制其攻击。在玛丽消失的地方捡到她的人偶，之后返回家中，就会看到玛丽的人偶已经被小女孩摆放在了床头。相信在小女孩的爱护下，玛丽的怨气也终将消散吧。

# 无头马

无头马算是世界级的妖怪了，无论是日本，还是欧美的传说中，都有这匹妖怪的身影。但即便如此，却没有与之声名匹配的传说，大体上无非就是说深夜无头马会在空无一人的街道上奔跑而已。日本这边认为，无头马是某些神明和妖怪的坐骑，英国则认为无头马会给人带来霉运，甚至是大灾难和死亡。游戏《夜游》中只会在大马路上看到断颈处燃烧着火焰的无头马从身旁飞快跑过，但并没有太明显与之关联的事件会发生。


■时不时从身旁呼啸而过的无头马，你要去往哪里呢？

比起无头马，其实更让人在意的是骑马者的身分。除了神以外，日本还有一种妖怪会骑着无头马在大晦日、节分、庚申日、夜行日等重要日子里徘徊在夜晚的街道上，遭遇到行人的话就会把他丢出去或是让无头马把行人踹飞，他就是夜行大人。为了不遭受如此待遇，在上述几个重要日子的夜里，人们都会选择闭门关窗待在家里绝不外出。如


■放置在水木茂街入口处的夜行大人雕像。

果一定要外出并且遭遇了夜行大人的话，迅速将草鞋脱下来顶在头顶并匍匐在地面上，夜行大人就会无视路人，自行离去。

之所以单独来说夜行大人，是因为夜行大人的外貌是位独眼的妖怪，这与《夜游》中随机会出现的夜游大人有共通之处。游戏里的夜游大人虽然并没有驾驶无头马，但却会将深夜独自在街道游荡的小孩子抓到工厂的集装箱中去，这点与夜行大人也很相似。工厂内之所以会有如此之多的小孩子怨灵，恐怕正是夜游大人的杰作。

自古以来，人们就认为入夜之后阳气减弱、阴气下沉，鬼魅会趁此机会在户外横行，那是属于非人类活动的时刻。对于这种时刻，人们是唯恐避之不及的。可是由于小孩子天然单纯的好奇心，并不能直观感受到夜幕下黑暗中隐藏的危险。相反，那种未知倒是会激发他们的冒险欲望。为了避免小孩子偷跑出家门遭遇不测，大人们就会编造出一些危言耸听的妖怪来震慑孩子，无论是夜行大人，亦或是夜游大人，都是这种产物。


■《夜游》中的夜游大人。

## 二宫金次郎像

在日本的小学校门口，时常会看到一个背着柴火手持书本边走边读的铜人像，他就是日本江户时代著名的农政家和思想家二宫金次郎。

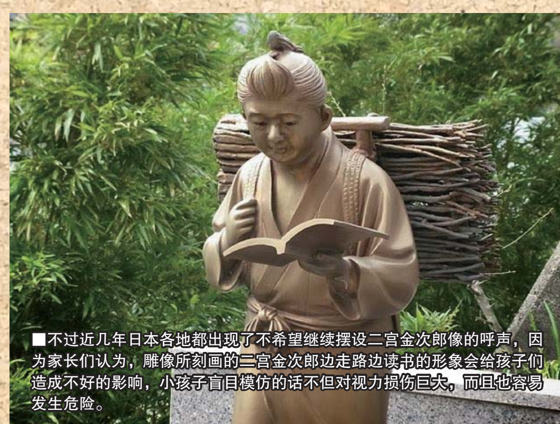
二宫金次郎出生于日本相模国足柄上郡柏山村一个富裕的农民家庭，是利右门家的长子。如果换做其他时代，生在富农之家，虽然未必会大富大贵，但至少衣食不缺。可是二宫金次郎所生的时代，恰恰正值幕藩体制发生动摇的时期。商品经济虽然发展迅速，但统治者的财政却相当疲软，苛捐杂税层层剥削，再加上严重的自然灾害，导致农业凋零，二宫金次郎家自然也是日渐衰败。14 岁其父病故后，二宫金次郎承担起了照顾母亲和弟弟的重担，白天上山砍柴，晚上编织草鞋，以卖钱来贴补家用。后来他靠着砍柴编草鞋积攒下来的钱买了一点点土地，并努力学习算数和书法，研究农业技术。到了他 35 岁那一年，小田原藩聘请二宫金次郎专门来振兴樱町领（今枥木县芳贺郡）。二宫金次郎通过减税、招贤、修路、借贷等一系列措施成功完成了使命，也令其声名大噪广为人知。这之后，他就开始游走于日本各地的农村，将自己的经验一一传授出去，拯救了不少濒临灭亡的村庄。

因为二宫金次郎自幼年时起就表现出了勤奋好学、勤俭持家、孝敬父母等优良品德，故而日本的小学都喜欢矗立二宫金次郎的雕像来激励学生们刻苦读书。不过大约是在小学生们看来，雕像这个走路的姿势实在诡异，于是渐渐地就添油加醋将其变成了校园怪谈。据说是因为二宫金次郎太过好学，想要去图书馆读书，但白天行动会吓到小孩子，故而选择在入夜后才开始在学校内移动。

二宫金次郎像和厕所里的花子都属于校园七大不可思议事件的范畴，其他的还有十三阶台阶、裂口女、会走动的人体模型等等。二宫金次郎像大约是其中最无害的一个不可思议事件了，几乎查不到任何关于他害人的故事。最多也不过就是被发现时会拼命地追过来，只要赶紧跑出学校也就安全了。《夜游》中的二宫金次郎像也只是在操场上踱来踱去，对于从一旁跑过的小女孩视若无睹。


■类似的二宫金次郎像几乎可以在日本每一所小学内看到。


■两耳不闻窗外事一心只读圣贤书。


■不过近几年日本各地都出现了不希望继续摆设二宫金次郎像的呼声，因为家长们认为，雕像所刻画的二宫金次郎边走路边读书的形象会给孩子们造成不好的影响，小孩子盲目模仿的话不但对视力损伤巨大，而且也容易发生危险。

## 肉人

日本庆长十四年（1609 年），德川家康所居住的骏府城内突然出现了一个奇怪的生物。那个怪物本身就是一大块肉，形状就像是捏成一团团的粘土，虽然勉强可以看出四肢，但却没有手指。并且它一直用它的“手”指向京都的方向一动也不动。百姓们见状便根据其外貌称呼它为“肉人”。

这个肉人的妖怪只是呆呆地站在那里，并不会攻击其他人，但是官府的官兵想要抓住它时，它就会飞速地躲开，拿它一点办法都没有。后来德川家康只得下令将它赶出城去，肉人最终独自消失在了群山之中。

《夜游》中的肉人只会出现在商店街中，而且外貌看上去完完全全就是一坨肉块，连四肢都找不到。小女孩靠近它就会跟过来，

不过可以轻易甩开，并不是很有威胁的妖怪。值得一提的是，在中国的古籍《白泽图》中也有关于肉人的描述，据说它的肉是能治百病让人长生不老的仙药，效果等同于唐僧肉。不愧是我大中华，连妖怪都吃得下口啊……

与肉人体貌特征类似的，还有一种名叫“野篦坊”的妖怪。传说江户时代的某个夜晚，一位赶夜路的商人在寂静偏僻的小路上看到一位少女蹲在地上泣不成声。好心的商人走上前去询问少女是否需要帮助，可是当少女抬起头时，商人吃惊地发现少女的脸上没有五官，是平白的一整块！受到惊吓的商人立刻丢下少女一路狂奔，直到发现路边有一座露天的荞麦面店，便一头钻了进去。面店的老板正背对着商人手上忙乎着什么，商人刚打算将刚刚的遭遇述说给店主听，却只见店主缓缓转过身来，也是一张没有眼口鼻的脸。商人吓得晕倒在地，店主见状冷笑了两声后，幻化做一只狗獾跑掉了。

与其说“野篦坊”是一种妖怪，倒不如说它是狗獾、狸猫、狐狸等得道成妖的动物变化出来的形态。而且如此变化的目的也很单纯，就是为了恶作剧吓人。如此任性，也是叫人无话可说呢。



■《夜游》中的肉人完完全全就是一坨肥肉。


■鸟山石燕为肉人创作的画像。


■神出鬼没的人面犬估计没少让玩家吃苦头。

## 人面犬

1989 年，一本以中小学生为目标群体的媒体杂志上刊登了这样一则都市传说：深夜的高速公路上，男子正以 100 公里 / 小时的时速驾车前进，突然后视镜中出现了一个奇怪的身影。男子定睛一看，发现是一只狂奔中的狗狗。但很明显，普通的狗狗就算是全速奔跑，也不可能达到 100 公里 / 小时的时速，而且男子开得更快的话，狗也会用更快一筹的速度追上来。突然间，狗出现在驾驶座的前方，男子此时才真正看清了狗的容貌，它长着粗粗的眉毛和细长的眼睛，无论怎么看都是一副中年男子的模样。而被追上的汽车也随即发生了交通事故。




妖怪研究家山口敏太郎根据人面犬的外貌推测它是被自杀的中年男子附体后的产物。但除了“妖怪说”外，还有“改造遗传基因的生物兵器”、“生化试验的产物”、“环境污染造成的变异”等多种说法，而且在许多人面犬的故事中，这条狗狗都会说人话。

后来以人面犬为开端，日本开始流行了各种“人面 ×”的传说，列如人面鱼、人面蜘蛛等，也曾经风靡过一段时间。但随着新的都市传说不断涌现，更新换代之下，“人面 ×”这一类妖怪就逐步退出了历史舞台。现在也仅有人面犬还会被偶尔提及，其他妖怪嘛，就基本已经消失在历史长河中了。不过想必《夜游》中那时不时从后方飞奔而来的人面犬应该成功刷新了它在玩家心目中的存在感了吧？（笑）

抛开杜撰成分不谈，其实历史上确实出现过几只容貌酷似人脸的狗狗。说它们是妖怪未免太过夸大其词，最多只能算是个奇妙的巧合罢了。

## 挡路



头顶一张狞笑的大脸，全身长满长毛，宛如蜘蛛般长着数条红色的长腿，一旦出现就会完全堵死路口让人无法通行。“挡路”君是玩家们在《夜游》中正式遇到的第一个有威胁性的妖怪。

正如其名字所示，挡路就是一种会突然出现在行人面前，挡住其去路的妖怪。1957 年某个夏天的傍晚，在位于新泻县和长野县交接处的苗场山上，一位钓鱼而归的老者正独自走在山路上。突然，在他的面前，毫无征兆地出现了一座巨大的瀑布，而在他的身后，则是原本并不存在的巨大松树和高耸入云的大岩石。瀑布和岩石缓缓地向老人移动，最终将老人夹在中间令他无法动弹。老人就这样在腹背受敌的环境下渡过了噩梦般的一个夜晚，随着朝阳的升起，瀑布和岩石也消失得无影无踪。

除了挡路外，在日本的传说中，还存在着不少类似情况的妖怪。例如，在日本福冈县的沿海地带就游荡着一种名为“涂壁”的妖怪。它会出现在赶夜路的行人面前，完全挡住其前进的方向。但是行人并不能看到涂壁的模样，他只会感觉到面前有一面透明的墙壁无法穿透。即便是往左右方向移动，这堵透明墙也仿佛是可以无限延伸一般。不过只要拿着木棒朝正下方狠狠地打过去，涂壁就会落荒而逃。可见不过是个色厉内荏的小妖怪罢了。

“野襖”是活跃在高知县幡多郡的妖怪。走夜路的旅人会被宛如隔扇般的墙壁上下左右全部包围起来，很多人还未察觉到是野襖在作怪，就已经吓得晕了过去。但如果冷静地用烟草点燃野襖的话，它自然而然就会消失了。

无论是挡路、涂壁、野襖，亦或是其他类似的妖怪，想必都是同一种妖怪出现在不同地区时被当地人赋予的不同称号罢了。不过有趣的是，关于这种妖怪的记载差不多都是从 1900 年之后才开始出现的，看来它在日本庞大的妖怪群体中意外地年轻呢。


■《夜游》中出现的“挡路”倒不是传说中那种模样。

# 鸟居

在《夜游》的第七章，玩家需要操作小女孩穿过一条长长的鸟居山道之后，才能到达山顶的神社。神社与鸟居，这两件事物既是日本独有的文化特色，同时也是各种恐怖作品中的常客。

“日本有八百万神灵”，这个说法想必大家都曾在很多作品中看到过。独特的地理环境将日本与周边大陆的其他国家隔绝开来，令其民众可以保留纯粹的思想不被外界侵扰。在日出而作日落而息的农耕时代，亲近自然、敬畏自然、顺从自然、与自然融为一体，是生存下去的最佳选择。通过身边的万事万物来感知神灵的存在，神灵也会在不同时间和场合以千变万化的姿态出现警示世人，在如此泛神论的熏陶之下，日本人的信仰显得虽然没什么节操，但却相当虔诚。

虽然神灵的数量确实惊人，但个中区别还是有的，这种区别通常就是通过鸟居的颜色来体现。神道教，作为日本的原始宗教体系，在众神之中拥有绝对的权威，以天照大神为首的这一批孕育了日本的本土神明，他们的鸟居颜色大多为黑色。另一些外来神明（例如七福神中的大黑天、辩才天）、由灾害疾病等拟人化之后的神明（例如火雷天神）以及著名妖怪（例如稻荷大神），他们神社的鸟居则多为红色。

鸟居作为神社的入口，其建造目的就是为了区分神域和人类居住的世俗世界，既可以把它当做是“门”，也可以视为是一种结界，将不净之物隔绝在神社之外。而红色本身也有“驱除厄运”、“除魔”的意味，部分神社的鸟居会被涂成红色，恐怕除了有辟邪之意外，也是希望阻止神社中供奉的神明再度前往人间作祟吧。

了解这一点后，我们再将视线转回《夜游》这部作品。为何最终的战斗会发生在神社，以及在山道上所建造的众多鸟居全为红色的缘由，似乎也就解释得通了。然而关于最终 BOSS 的身分究竟为何，却并无任何暗示。从外形观察，最终 BOSS 左边有 6 只眼睛，右边只有 1 只，整张大脸似乎是由众多尸体拼凑而成的。通关后和姐姐对话可以得知两个信息：1. 袭击姐姐的妖怪是曾经被小镇上的居民崇拜的山神；2. 冬天前，商店街就会被拆除，随之消失的还有位于商店街的神社、以及用盐组成的除魔阵。BOSS 的形象无论如何都无法与“神”联系起来，更像是以前在山上死于非命的人们的怨灵集合体，山顶神社的作用并非是真的为了祭拜，而是为了镇魂。但随着城镇逐步现代化，信仰的力量也在逐渐减弱，魑魅魍魉开始在入夜的小镇中游荡。当然，拆除商店街神社这件事才是触怒山神的根源。







■伏见稻荷大社的千本鸟居是红色鸟居的代表。

# 片目的含义

尽管《夜游》的流程并不算长，剧情也比较简单，但其中有很多细节制作组并没有给出明确的解释，特别是最后小女孩的结局更是令人寻味。在从最终 BOSS 手下拯救出姐姐后，姐妹二人相互扶持离开神社走出隧道。可是正当玩家以为终于安全了的刹那，小女孩却突然失去了左眼。失去左眼的理由，游戏中未曾提及，不过这很有可能与日本历史中的献祭行为有关。

日本著名民俗学家柳田国男在《日本的传说》中曾经如此写道：“比起双目健全的人，神更喜欢独眼，也更愿意亲近独眼的人”。为了讨好神，人们在献上贡品，例如鱼、牛等生物时，都会提前将一只眼睛弄瞎。历史上近江国伊香郡为了避免水灾泛滥，曾经将美丽的少女作为人祭投入河水中献给水神，被选为祭品的少女也必须是独眼。



■片目

为何会如此呢？柳田国男给出了如下解释：“只有一只眼的人祭不容易逃脱，只能乖乖接受自己作为祭品的宿命。”不过纵观世界各国的神鬼名单，便会发现独眼的神明与妖魔数量也是相当之多。可见神明喜欢独眼这种说法并非是空穴来风。

以下的内容，是我个人的一些理解。《夜游》中，原本被作为祭品带走的是小女孩的姐姐，但小女孩凭借一己之力强行将祭品带离了山神身边。本作中的山神可不是什么善良的神明，自然不会轻易放过到手的祭品。既然原本作为祭品的姐姐被妹妹带走，那么接下来妹妹自然而然就要承担起祭品的使命。目送姐妹二人走出隧道的山神放出瘴气夺走了小女孩的左眼，如同是在小女孩身上留下属于自己的刻印——“总有一天，我会再来接你来我的世界”。所以与其说是小女孩战胜山神救回了姐姐，倒不如说是小女孩用自己的性命换取了姐姐的性命更为恰当吧……



■山神

# 结语

由于手头的资料有限，感觉游戏中还有很多隐藏起来的设定并没有被完全挖掘出来。作为一个日本民俗文化的爱好者，《夜游》的出现宛如兴奋剂，再度激起了我考据的热情。值得称赞的是，本作并没有局限于经典的日本妖怪，而是将视线放在了许多诞生时间不久的都市传说上，甚至还将一些妖怪的特色拼凑起来进行原创，使得游戏充满了新鲜感。尽管《夜游》的销量可能连某些二线大作游戏的零头都不到，但至少，它确实配得上一些赞美，并且为萧条中的日式恐怖游戏指明了一条新的出路。

日式恐怖游戏原本就是小众题材，就算是“《零》系列”如此级别的作品，销量也只能算是差强人意，所以很多游戏厂商并不愿意在这个类型上投入人力物力。曾几何时，我们也曾玩到过《钟楼》、《蔷薇法则》、《死魂曲》、《九怨》、《玻璃之蔷薇》、《狂城丽影》、《弟切草》，而现在，我们又能玩到什么呢？

所以，请各位读者们原谅我拼命卖安利这种行为吧。如果你也是一位日式恐怖游戏的爱好者的话，愿意来支持一张《夜游》便是对本作、对日本一最大的肯定了。只要还有着支持者存在，日式恐怖游戏就不会消亡，我们惟有静待着，静待着它复苏那一天的到来。

栏目主持：稀饭



# 游戏之最

## 游戏界的吉尼斯世界纪录称号

相信有不少读者朋友已经知道，UCG将会负责翻译制作《**吉尼斯世界纪录大全2016游戏玩家版**》中文版的好消息了。目前离这本书正式上市还有一段时间，借此机会，我们会先在杂志上开辟一个名为“游戏之最”的新栏目，由我为大家精选一些书中精彩有趣的内容，让大家先睹为快！第一期开宗明义，肯定要和大家说说到底什么是游戏界的**吉尼斯世界纪录**™称号，如何才能申请成为**吉尼斯世界纪录**称号的创造者？说不定看完这篇文章，你也可以尝试着成为手握**吉尼斯世界纪录**称号的超级玩家哦

## 什么是吉尼斯世界纪录？

**吉尼斯世界纪录**是世界最权威的纪录认证机构，而由其推出的《**吉尼斯世界纪录大全**》截止到今天，已经在100个国家和地区以22种语言出版，全球销售了超过1.3亿本，创下了**最畅销的年度图书**这个惊人的成绩，更是许多国家地区每年圣诞节的礼物首选。《**吉尼斯世界纪录大全**》上刊载的内容包罗万象，既有关于动物的神奇纪录，也有人类创造的惊人数字，所以恐怕读者们很难相信这本书籍的诞生，只是源自于一次打猎期间发生的争执。

时间可以追溯到1951年，健力士啤酒厂的董事休·比佛（Hugh Beaver）先生在一次猎鸟过程中和同行的朋友产生了争执，因为双方无法就哪一种鸟类是欧洲飞行速度最快的鸟而达成共识。令比佛感到惊讶的是，他发现当时竟然没有充足的资料来证明到底哪一方的见解是正确的，这也给予了他启示，催生了创造一本刊载着各种世界之最的刊物的想法。

以这个理念为出发点，比佛最终找到了诺里斯·麦克沃特（Norris Mcwhirter）和罗斯·麦克沃特（Ross Mcwhirter）两位资深体育记者，兄弟两人通力合作，最终创造了第一本《**吉尼斯世界纪录大全**》，而且该书在首次登场时便荣登圣诞节销售榜第一名。

时至今日，《**吉尼斯世界纪录大全**》已经名誉全球，除了其刊载的纪录因为趣味性而广为人知，其严谨而权威的特点也得到了广泛的认同，这也是为什么诞生于1955年的《**吉尼斯世界纪录大全**》能够到今天仍然持续热销，因为读者能够看到的每一个纪录，都是真实有效的，能够成为讨论当中被引用的理据和延伸话题的坚实基础。

而《**吉尼斯世界纪录大全游戏玩家版**》则是在2007年诞生，到如今也已经推出了9年，其内容则是囊括各种玩家们喜闻乐见的游戏纪录，我们杂志热血最强栏目经常收录的最快通关视频同时也是《**吉尼斯世界纪录大全游戏玩家版**》的常规收录项目，同时还有某一个游戏项目最高收入的职业玩家、游戏中能够把一只鸡踢出的最远距离和有最多可读书籍的电子游戏等等精彩内容，如果你经常和小伙伴争论某某游戏的最快通关时间可能性或是某某平台最畅销的游戏到底是哪一个，《**吉尼斯世界纪录大全游戏玩家版**》就是让你们找到最终定论的最佳选择！



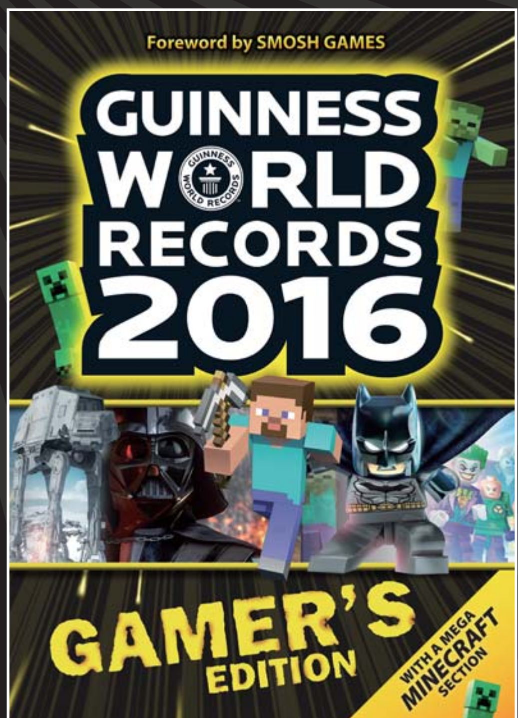

▲杰森·堪布斯 **最大的游戏街机**。

## 如何成为一个吉尼斯世界纪录创造者？

说完了**吉尼斯世界纪录**的来源，也是时候跟大家科普一下如何当个纪录创造者了。俗话说得好，高手在民间，相信我们的读者当中应该也有不少有着冲击电子游戏**吉尼斯世界纪录**称号能力的高玩，希望这篇文章能够帮助你们走上一条闻名世界的道路！

### ●第一步：提出申请

任何想要成为纪录创造者的玩家，首先要做的，都是前往http://www.guinnessworldrecords.cn/，并点击页面右上方的 [登录或注册] 然后点击页面下方的 [现在创建账号] 正式进入注册页面。填好对应的资料，完成邮件验证，就能够




▲《**吉尼斯世界纪录大全2016游戏玩家版**》封面，中文版封面设计中，大家记得关注我们的微博和微信，设计好的封面随时会在上面公开哦。

拥有一个账号，这是你开始成为纪录创造者的基础。

重新回到主页，登陆并点击页面最左下方的 个人申请 进入“个人申请”界面。之后则要选择 免费申请 并且在新出现的页面中介绍文字里找到有超链接的“免费申请”，点击进入个人账户页面。这里大家会看到 申请一项纪录 点击后就可以在出现的页面当中选择你要挑战的纪录，并提出申请。如果你没有发现自己想要挑战的项目，也可以选择页面最下方的 申请一项新纪录 创造一个。

## ●第二步：阅读规则

每周**吉尼斯世界纪录**都会收到数以千计的纪录申请，所以对于纪录申请的反馈你需要等待最多 12 个星期。如果你想要打破的是现有的纪录，那么你会看到现成纪录的大致规则，如果你是要挑战全新的纪录，那么**吉尼斯世界纪录**也会为你制定一套新的挑战规则。当然，你的申请也有可能会被拒绝，不过请不要把这当成是对于你个人的冒犯，**吉尼斯世界纪录**会在拒绝的邮件当中解释为什么你的申请会被否决掉，而且你也不必丧失信心，参考一下《**吉尼斯世界纪录大全游戏玩家版**》当中各个挑战项目的内容，指定一个新的申请，说不定下一个通过申请的人就是你。

## ●第三步：努力锻炼

你已经成功提出了申请并获得通过，但是你还是需要更努力地锻炼来保持自己的技艺稳定，因为当正式开始挑战时，如果无法成功就会算入挑战失败，你只能等下一次机会，而如果不想要错失良机，那你就得先保证自己能够随时随地做到最好，只有练习能够让你做到这一点。



▲凯特・昆恩 **最高收入的女玩家**

## ●第四步：正式上场

一旦你确认自己已经达到了自己的极致，那么就是时候迎接挑战了。你会需要一些指引当中提到的条件来满足挑战纪录的资格，例如一个录影品质足够好的摄影设备，具备资格的见证人以及其他指引当中提及到的东西，然后便全心全地投入到打破纪录的过程当中吧！



▲乔尔・埃克曼 **最快通关《塞尔达传说 时之笛》**

## ●第五步：出示证据

你真的成功打破了纪录！恭喜！然而虽然对于你的技巧挑战部分已经结束，打破纪录的过程则仍然需要继续。在开始录影之前，你需要确保录影过程没有出现任何问题，镜头没有受到阻挡，最后产生的视频也不存在任何技术性的问题，如果你可以确认这一点，那么就把视频发给**吉尼斯世界纪录**吧！

## ●第六步：晒出证书

一旦你创造的**吉尼斯世界纪录**称号被认证，你就会获得一张官方发出的证书，以证明你的确是一位**吉尼斯世界纪录**的保持者。而如果你足够幸运，甚至还有机会登上那一年的《**吉尼斯世界纪录大全**》，让全球读者都能够认识到你创造的惊人成绩。而且请记住，你随时都可以再次挑战，创造更好的纪录，**吉尼斯世界纪录**并不会对你的尝试进行任何次数上的限制。



▲杰弗里・“王牌”・施 **最受欢迎的《炉石传说》玩家**



▲库尔特・J・麦可 **《我的世界》中走过的最长旅程**

## 结语

看完了关于《**吉尼斯世界纪录大全**》的介绍和关于如何成为纪录保持者的流程，各位读者是否已经觉得跃跃欲试了？我们建议大家先试一下把你创造的成绩发给我们热血最强栏目，说不定我们还可以帮助你把这个成绩推荐给**吉尼斯世界纪录**，甚至参与到见证你创造新纪录的过程当中哦！

同时，也在这里预告一下，《游戏之最》栏目将会在下几期 UCG 当中继续和大家见面，带来更多关于游戏世界纪录的趣闻，我们下期不见不散！

※ 本栏目由吉尼斯世界纪录授权。



# 格林伍德见闻录

## 《热情传说》深入剖析（下）

※ 本文内容全程严重剧透。

文 秋沙雨　美编 anubis

**上期读游戏为各位深入解析了各角色和剧情之后，本期将各位解说《热情传说》的世界观设定。本作的设定贯穿了主线，但是关于设定的讲解却是分散在NPC对话、旅馆前台对话、武器店NPC对话、特殊对话以及支线之中，有些NPC还经常会移动到令人意想不到的地方，而刷旅馆对话又格外枯燥，也就导致很多玩家在通关两三个周目之后都可能没彻底弄懂本作的所有设定。本文将结合目前为止发售的《热情传说》各公式书以及游戏本篇的解说来为各位彻底剖析格林伍德那神秘的一面。**

## 近代史 人与天族的传承

### 天族

在《TOZ》的世界里有着人类和近似于灵类生物的天族，普通的人类看不到天族，不过如果是狗这类感觉敏锐的动物或者是有着“灵应力”的人类就能够感知到他们的存在。灵应力低的人类看不到天族也碰不到天族，而天族则可以按照自己的意志来碰触到人类。



每个天族都有着自己对应的属性，例如地属性的天族能够让地面起伏，水属性的天族能够喷射水流或者让水结冰，天族的属性会反应在他们的毛发上。天族的外表由他们自身的精神层面来决定，除了一般的人型天族之外还有外形为猫、狗甚至是蜥蜴人的天族，同时他们还能够控制自己的成长速度，像艾德娜这样活了千年以上却还是萝莉体型的天族就是最好例子，大多数天族都会在力量的鼎盛阶段停止成长。

活的年龄超过一定程度的天族会被称之为“高位天族”，这个称呼不是强调该天族的身分，而是对年长者的尊敬。在游戏里已经确定为高位天族的是爷爷禅雷，年龄达千岁以上的莱拉、艾德娜和札维塔都还算不上高位天族，初步推测能够称之为“高位天族”的应该是从神代时代活下来的那一辈天族。

天族的诞生主要为自然诞生和人类死后转生两种形式，天族无法怀孕生子，所以关于自然诞生的天族还有很多不明的地方，不过根据出生时的情况，也有天族之间会缔结“亲子”或者“兄弟”等关系。人类转生成天族没有特定的方法，目前在游戏里出现的前身为人类的天族大多为导师，也有像米克里欧这样成为祭品之后转生的例子。转生之后的天族会失去生前的记忆，不过会保留性格或嗜好这些构成人格的部分。



天族没有寿命的概念，但会因为受到凭魔攻击而死亡。同时他们也不需要进食或睡眠，不过也有些天族会按照自己的习惯和兴趣来像人类一样用餐或睡觉。

在过去，大多数人类都能够感知到天族的存在，天族信仰也十分普遍，天族也作为回应来给予人们庇护。但是在现代，能够感知到天族存在的人变得非常稀少，失去了交流的两个种族之间关系也变得非常淡薄。

### 天族的庇护





天族会通过“庇护”来给予人类各种各样的影响，每个天族所进行的庇护都有所不同。力量强大的天族只要拥有能够寄宿的“容器”以及人们的信仰，那么就能够成为守护土地的地之主。能够成为天族容器的只有无垢之物，因为容器要保护天族不受污垢的影响。当人们将信仰聚集向容器时，寄宿在容器上的天族就能够获得力量，大范围展开自己的领域，守护这片土地并压制住污垢。

©いのまたむつみ©藤島康介©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

成为容器的对象有很多，有传统的自然之物，例如清澈的瀑布水、巨树、地底的巨石等，也有人工建造起来的东西，例如钟楼、秘力的碑文、新建好的学校。也有像玛提拉斯这样直接以一块土地作为容器的天族存在。



拥有着强大力量的天族和凭魔能够展开让自己的力量完全发挥出来的特别空间，这一空间称之为"领域"。天族的领域能够给予领域内人们以加护，而凭魔的领域则会增加领域内的污垢。展开领域之人的力量越强大，领域就会越大，同时还能打消其他弱小的领域。地之主对容器的要求都必须是清净之物，因为只有清净之物才能让地之主在不受到污垢影响的前提之下展开领域，而主神对作为容器的导师也是一样，只有在导师的领域之内，他们才能不受到污垢的影响。



**带来不幸的天族：**天族的庇护不一定会给人们带来恩惠，希蒙和德泽尔是两个很好的例子。德泽尔的庇护在上一期读游戏已经介绍过了，是因为"旅行的平安"的庇护让止步于潘德拉古的风之佣兵团失去居所而不得不作为风之骨重新开始旅途。希蒙的能力是幻术，在过去，她曾为古雷弗坎盆地的一个村子进行过庇护，希望她所深爱的村民们能够有个好梦，但是让人们做个好梦的结果却使得所有村民们长眠不醒，陷入到美好的梦境，不愿回到现实之中，最终导致了村子的灭亡。这类出于好意给予人们不幸的天族称之为"瘟神"。



**诺尔敏天族：**诺尔敏天族是天族的一种，拥有能够让其他天族能力增加的特殊能力，基本工作是辅助各天族，它们主要有无、地、水、火、风五种属性。诺尔敏天族的性格基本都是十分平和，不过致力于诺尔敏独立运动的菲尼克斯却是十分火爆的性子。目前已经确认的诺尔敏天族共有 50 人，其中 49 人因为被莱拉拒绝了陪神契约而大受打击，在世界各地进行着流浪。

在前一次菲尼克斯打算开始进行诺尔敏独立运动时，艾德娜的哥哥艾杰恩上门挑战，菲尼克斯败于艾杰恩之手，然后受艾杰恩所托，装成是诺尔敏娃娃的样子被艾德娜挂在伞下，默默守护着她。不过其实早就被艾德娜发现它是假装的了。

## 天族的真名





天族们一般有两个名字，一个是平时使用的名字，一个是用来表示自己内在性质的真名。真名由古代语拼成，多用于天族之间的契约或者天族和导师的契约，导师和从士在进行神依时会复述天族的真名。但是天族的真名象征着天族的本质，告知对方真名就表示向对方敞开自己的真实，所以在平时是绝对不会向其他人公开的。

天族的真名一览

| 天族 | 真名 | 含义 |
| --- | --- | --- |
| 莱拉 | 法耶斯・梅玛（フォエス=メイマ） | 清净的莱拉 |
| 米克里欧 | 路兹洛希维・瑞雷伊（ルズロ–シヴ=レレイ） | 执行者米克里欧 |
| 艾德娜 | 哈克迪姆・悠芭（ハクディム=ユ–バ） | 早开的艾德娜 |
| 德泽尔 | 路易悠・由克姆（ルヴィ–ユ=ユクム） | 无垢之瞳的德泽尔 |
| 札维塔 | 非尔克・札铁亚（フィルク–=ザデヤ） | 约定的札维塔 |

## 主神与陪神

在天族里没有人类社会一般的身分或地位阶级，彼此之间都是以平等的关系来相处。不过天族之间也会缔结主从契约，这一契约称之为"陪神"契约。

陪神契约的缔结与导师或容器无关。成为主人的天族称之为主神，成为从者的天族称之为陪神。成为陪神的天族能够从主神处获得主神的一部分力量来使用，如果主神有寄宿的容器，那么陪神也能够寄宿在同一个容器之中。相对的，主神能够对陪神下达半强制性的命令。不过陪神契约是建立在天族之间的相互信赖基础之上，主神和陪神的称呼也仅仅是为了区别两者的性质。在过去，还曾存在过拥有着百位以上陪神的主神。



## 五大神



■玛提拉斯的真身

五大神是庇护着这个世界的五位天族的总称，它们拥有着等同于神的力量，其领域广阔得能够覆盖住整个大陆。五大神分别为火之穆斯毕（**ムスヒ**）、地之乌玛希亚（**ウマシア**）、风之哈亚希诺（**ハヤヒノ**）、水之亚美诺奇（**アメノチ**）、无之玛提拉斯（**マオテラス**）。天族和导师、从士之所以能够使用天响术也是由于它们的庇护。由于它们的影响力太过庞大，所以通常的天族无法感受到它们的存在。玛提拉斯的真正外形在游戏结局里已经确认为龙型，不过其他四位五大神还不知是何形态。

四个属性的五大神分别司掌着主导自然界的地水火风四个属性，而玛提拉斯司掌的是无与生命，它拥有着身为无之大神特有的力量"净化之力"，所以净化大地的职责都是交由历代无之大神来进行。



■卡诺努希的纹章

在玛提拉斯之前还存在着前一位无之大神卡诺努希（**カノヌシ**），不过由于时代久远，它的名字已经不存在于近现代的文献之中。需要在这里解释一下的是，卡诺努希并非前任无之大神的名字，而是应该按照日文的直译，写作"彼**の**主（那位主人）"，同时还有解释是"无名的天族"和"不能呼唤其真名的天族"。这一名称与莱拉称呼灾祸的显主的"彼**の**者（那个人）"之间有没有什么关系，目前还不得而知。

除此之外在中文版里五大神的译名也十分洋气，而实际上它们的名字是取材于日本神话，玛提拉斯取自对于日式游戏玩家来说不算太陌生的太阳神天照大神（**アマテラスオオミカミ**），穆

斯毕是高御产巢日神（タカミムスビ），亚美诺奇是天之常立神（アメノトコタチ），哈亚希诺是建速须佐之男命（タケハヤスサノオ），乌玛希亚是宇摩志阿斯诃备比古迟神（ウマシアシカビヒゴチ）。



▲其他四位五大神的纹章

五大神都有其对应的纹章，这些纹章也对应着史雷进行神依时的形态和神器，火是大剑，水是弓，风是翼刃，地是拳。在四大试炼神殿和潘德拉古教会里，都能看到对应属性的纹章。平时玩《TOZ》仔细观察的话还能发现，存档点被净化之后所出现的纹章其实是地之乌玛希亚的纹章，由于存档点的地之主恩惠是借由大地来实施的，而且存档点的移动也是利用地脉来进行，所以存档点才会是地之大神的纹章。

## 护法天族



五大神的陪神称为“护法天族”，他们与一般的陪神相比有着非常强大的力量。护法天族的职责是守护重要的设施，在游戏里让玩家印象深刻护法天族莫过于四大试练神殿的四位天族，伊格兰的艾瑟欧、莫格斯的帕瓦特、勒菲的亚托尔以及桂妮薇尔的瓦德尔，其中艾瑟欧、帕瓦特和瓦德尔都是由导师转生而成的天族，在四大试炼神殿的最深处还能找到四位护法天族过去的遗体。



除了这四位之外在游戏本篇里还有一位护法天族，那就是豪风，在完成试练之旅的途中可以在艾弗列德狩猎场找到他。豪风是风之大神哈亚希诺的护法天族，与四位负责守护试练神殿和秘力的护法天族不同，他的职责是管理污垢的熔炉。不过在游戏开始的500年前他就放弃了这个职责，所以在游戏本篇里他的打扮和一般的天族别无二致。不过他最后的下场也十分凄惨，在两国开战前他被赫尔塔弗抓走，然后在战争中被囚禁在战场的污垢漩涡之中，成为了现代的八天龙之一迪亚马特。



在游戏本篇里除了玛提拉斯之外的四位大神护法天族都有出场，而玛提拉斯的护法天族仅在瞳石回忆里出现。在上文介绍陪神时也曾说过，陪神能够获得主神的部分力量，这一点也能运用到护法天族身上。在瞳石回忆里，玛提拉斯的陪神们获得了使用净化之力的权利，然后他们与拥有灵应力的人类缔结契约，从而诞生了许多导师。根据这个设定再加上游戏里的暗示可以推测出，瞳石回忆里出现的那位长发的女性护法天族很有可能就是莱拉，这也是为什么在灾厄的时代开始之后莱拉需要用誓约来获得净化之力的缘故。

## 天族信仰



从古代沿袭下来的信仰大多是对自然的崇拜，天族以自然之物作为容器成为地之主，为土地带来恩惠。在民间还存在着除了五大神以外属性的天族，能够操纵雷的禅雷就是其中之一，也有说这是在五大神信仰体系确立之前所存在着的天族信仰流传至今的结果。除了传统的天族信仰之外在民间还存在过把龙供奉为荒神的信仰，不过供奉龙的亭达杰尔遗迹群里为何会出现与龙相对的导师秘力遗迹目前还是一个谜。

目前存在于民间的除了五大神之外的信仰有：

●马彼诺吉欧山的“雷神”：过去人们对禅雷的信仰文化，位于马彼诺吉欧山岳遗迹的雷神石像是这一信仰曾经存在过的证明，雷神信仰的开始时期是从阿斯嘉时代开始，在现代已经被人们所遗忘。

●瑞迪雷克的“湖中女神”：人们将寄宿在圣剑上的女性天族作为湖中女神来崇拜，在莱拉之前还存在过其他的天族被供奉为湖中女神，不过在莱拉来到瑞迪雷克的圣堂时，过去的那位湖中女神已经不在此地，之后莱拉就成为了新一代的湖中女神被人们所供奉着。

●玛陵德的“大树”：玛陵德的大树既是城镇的象征，也是人们的供奉对象，在过去曾由包括洛韩在内的历代天族来作为地之主给予玛陵德庇护。

●维尔修遗迹的“巨石”：在过去人们将巨石作为崇拜的对象，以巨石为中心建立起了神殿（也就是现代的维尔修遗迹），由于时代久远，这一传承已经被遗忘，不过在过去曾有天族寄宿在巨石之中也说不定。

●罗格林的“巨塔”：损毁的巨塔本身便是罗格林人民的信仰对象，天族亚兰坎也因此才会将巨塔作为容器对罗格林进行庇护。

## 天响术与灵力



天响术是天族和与天族缔结了契约的人类才能使用的特别力量，天响术的力量源自天族自身的灵力，灵力是世间万物的生命能量，只有天族才能够将其操纵自如。偶尔也会有拥有着强大灵力的人类出现，出现在人类身上的灵力称之为“灵应力”，是能够感知到天族的特别力量，也是人类与天族缔结契约时必不可少的能力。

天族只能够使用与自身属性有关的天响术，很难操纵其他属性的天响术，也因此，他们对于与自己属性相对的自然现象很难制御，例如火属性的莱拉很难做出冰品类料理，而水属性的米克里欧很难生火做料理。

天响术的源头为五大神，正因为有五大神的存在，这个世界的天族才能够利用自然之力操纵天响术。

## 誓约

天族的力量再怎么强大，也无法超越自己的极限，想要获得超越自身极限的力量，就必须给自己施加不能打破的“誓约”。越是难以遵守的誓约，契约者所获得的力量就越大。如果打破了誓约的话就会失去这个力量，甚至有可能会付出其他的代价。

地之主的力量也是誓约的一种，由于地之主的力量是高于天族自身的力量的，天族想要获得地之主的力量就必须使用誓约，誓约的内容为以人类的信仰作为力量之源。由于人类向天族献上的不仅仅只有信仰之心，有时候还会有恶意、诅咒这些带着污垢的负面情绪，所以成为地之主的

天族都有着凭魔化的危险。也因此，其他天族对成为地之主的同胞们抱着很大的敬意。

**莱拉的誓约：**莱拉立下誓约是为了获得净化之力，净化之力是玛提拉斯独有的力量，连高位天族都算不上的莱拉想要获得它就必须立下非常容易打破的誓约，她最后立下的誓约是“不能说与玛提拉斯有关的话题”。对于曾为玛提拉斯陪神的莱拉来说玛提拉斯的存在是非常庞大的，同时作为导师米凯尔的主神，她对于灾厄的时代来临是非常自责的，而灾厄时代的真相与玛提拉斯有关，她所能付出的最大代价就是不能言说这位大神的一切事物，所以在游戏里当话题扯到与玛提拉斯、灾厄时代的背后、潘德拉古神殿等事物身上时莱拉就不得不说出冷笑话来转移话题。



**希蒙的誓约：**关于希蒙，在上文关于天族庇护的部分已经提及了希蒙的过去，希蒙的誓约也是和这件事有关。在希蒙的庇护致使了她所深爱的村子毁灭之后，为了不让自己的力量再次直接伤害到人，她给自己立下了“不杀人”的誓约。这个誓约直接剥夺了她自身的战斗力，不过相对的她也通过誓约获得了更为强大的幻影之力，在后来她投靠到赫尔塔弗身边时，这个力量也成为了赫尔塔弗的一大助力。最后在马彼诺吉欧山岳遗迹深处的战斗时，由于她亲自出手，打破了自己的誓约而失去了誓约带来的强大力量。

**使用誓约的人类：**誓约的力量不仅仅只有天族能够使用，拥有灵应力的人类也能够发动誓约，在游戏里使用了誓约的有三个人类：米凯尔、谬兹和梅文。

米凯尔的誓言准确来说是诅咒，他的誓言对象是同为人类的赫尔塔弗，当一个人想要改变另一个人的命运时必须付出对等的，甚至是在此之上的代价，所以米凯尔在使用誓约的时候把濒死的米克里欧作为代价的一部分祭品献上，同时也献上了他自己，最终的结果是导致了灾祸的显主诞生。

谬兹有着和哥哥米凯尔不相上下的灵应力，因此她也能够使用誓约。在游戏里她使用了两次誓约的力量，第一次是在十七年前为了封印住从卡姆兰溢出来的污垢，她将自己作为人柱，献上了自己的视觉后封住了污垢。第二次是在巴尔托



罗率兵进入马彼诺吉欧山岳遗迹深处后打开了卡姆兰的封印，为了再次封印里面的污垢，谬兹最后将自己的生命作为誓约的代价献上，阻止了污垢的外溢。

梅文的誓约连同“梅文”这个名字一起，都是他们一族代代相传的东西。他们为了记述人类和天族的历史，将其流传到后世，而利用誓约来获得比人类更加漫长的寿命，作为代价，他们不能对人类、天族、导师和凭魔的历史进行干涉，这也是为了能以公平的视角来记录万物。这是初代的梅文触犯了某个禁忌之后，流传给其子孙的宿命，在天族之中他们的存在也被视为一种禁忌。在游戏的终盘，为了让史雷得知灾厄时代的真相，梅文受莱拉所托公布了自己的身分，也因此梅文失去了誓约的力量。打破这个誓约就意味着死亡，梅文利用自己最后的生命来让史雷真正做出了牺牲的觉悟。



## 导师





天族能够与有着高灵应力与纯粹之心并能够接纳天族存在的人类缔结契约，缔结契约之后的人类会成为天族的容器，成为容器的人类便是“导师”。早在神代的时代，就存在着“最初的导师”的传说。

在缔结导师契约时，天族会将祝词注入到导师的手中形成纹章，这是导师与天族缔结契约的证明，像瑞迪雷克的圣剑祭那样拔出圣剑的行为仅仅只是一种祭典的活动，天族为导师注入的刻印本身才是真正的导师契约仪式。虽然各地流传的神话传说里导师的武器都是剑，而实际上导师的武器没有固定的样式，萝洁成为导师之后依然使用双刀，在瞳石回忆的记录里甚至还有使用斧头的导师。神话传说里的导师之所以是持剑的形象，是因为寄托了人们对导师能够斩断灾厄与污垢的希望的缘故。导师的纹章是从神代时代开始流传下来的，以龙的符号来作为象征，有学者认为导师纹章上的龙象征着的是司掌生命的无之大神玛提拉斯，不过这一说法和玛提拉斯的年龄相矛盾，其真正含义目前还不得而知。

### 导师契约

导师通过契约能够获得天族的力量，成为超越一般人类的存在，同时寄宿在导师身上的天族也能够获得导师自身领域的庇佑，而能够在污垢之中自由活动。在导师契约之中，与导师契约的天族是“主”，而导师是“从”，导师一方不能够擅自废除契约。

与导师契约的天族的陪神也能够以导师作为容器寄宿在其中，能够寄宿几个人就视导师的资质而定，像史雷这样能够让四属性的天族寄宿在其中的容器时最为理想，也是最为稀少的。天族在进行战斗时需要消耗导师身上大量的灵应力一个导师能够负担一个天族的消耗已经是极限了。不过传说在过去曾有过能够负担起多数天族消耗的导师存在。

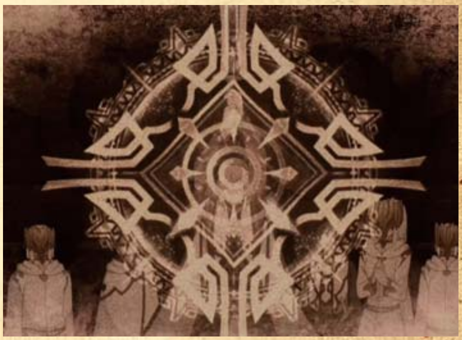
天族将导师作为容器除了有能够使用净化之力和能够在导师的领域里自由活动这些利处之外，也有着一定的危险性。天族容易受到容器的影响，如果身为容器的导师被污垢所感染，那么与他契约的所有天族都有可能会变成龙。

### 导师的灵应力

成为导师的人类能够通过肉体接触来让有资质的人类听到天族的对话，如果导师的能力不足或者对方的资质不够，导师就得封闭住五感来增强自己的灵应力输出。反过来说，只要封闭住导师的五感，导师就能够增强自己的力量，将这个力量分给其他人。这一原理也是史雷最后决定与玛提拉斯一起沉睡的原因之一。

成为导师就意味着“迎入”契约的天族，“迎入”在游戏原文里的写法是“輿入れ”，直接翻译过来就是嫁过去的意思。而实际上导师的肉体成为了天族的容器，在某种意义上两人也的确是结为了伴侣的关系，就如同宗教里的圣人将自己的肉体奉献给神一般。也由于这个的原因，导师不能拥有除了血亲之外的亲人，无法结婚生子，同时也因为拥有着超乎常人的力量而受到周围人的疏远，有些导师无法承受得住这种压力而放下了导师的职责。

没有人知道人类为何会有灵应力，不过灵应力的继承有着一定的规律：血缘关系。在游戏里，亲子或兄弟姐妹之间都拥有灵应力的例子不少，史雷和他的母亲瑟莲，拉斯顿贝尔恢复庇护支线里的玛格丽特与她的母亲都是亲子之间的灵应力继承，而米凯尔和谬兹兄妹是有着同等灵应力的同辈血亲。不过导师无法结婚生子，导致了能够继承导师灵应力的后辈减少，这也是 200 多年前导师数量减少的原因之一。



## 历史上的导师



在古代，导师只是作为维系天族与人类之间关系的存在，与污垢和凭魔不太扯得上关系，但是在600多年前开始进入玛提拉斯的时代之后，为数众多的导师在各地与凭魔战斗，净化污垢，拥有着净化之力的玛提拉斯陪神们与导师们一起使用净化之力从污垢和凭魔之中保护着人类，在不知不觉之间导师的使命就变成了净化污垢。

在格林伍德，最初的导师存在于3000年前的记录之中，在人类的历史里出现的一些名人也曾是导师，最为有名的就是在1350年前统一了大陆并开创了阿斯嘉时代的王者克洛丹·阿斯嘉。不过随着时过境迁，能够成为导师的人类不断减少，在200年前导师从历史的表面舞台消失，在24年前近代最后一位导师米凯尔放弃了职责，之后的20多年里直到史雷遇到莱拉之前都没有再出现过导师。

## 导师的神依

导师与和他所契约的天族融合在一起的“神依化”是导师的象征性能力，神依化之后的导师能够直接使用天族所拥有的能力，是导师的最强王牌。导师与天族进行神依的外在条件除了导师契约之外，还必须要有与天族的属性相符合的“神器”，神依时的武器与神器的“型”是相同的。





## 从士

导师能够与其他的人类缔结契约，来将天族的力量分给对方，被授予力量的一方称之为“从士”。从士的职责是辅佐导师，在导师的领域里，从士能够使用主神和陪神的力量。艾莉莎在战斗里能够与凭魔战斗便是因为能够使用莱拉的净化之力。

如果从士的灵应力优秀的话，那么在战斗之中就能够发挥出不逊色于导师的战力，但是如果从士的灵应力不足，那么导师就会和让一般人类感知到天族话语时的状态一样，需要消耗自己的五感来让从士获得力量。导师所受负担的程度大小除了和从士本身的能力有关之外，也与导师自身的力量有关，在游戏终盘里史雷获得了四个秘力时与艾莉莎再次签订从士契约，这时候他所受到的负担就远远小于序盘时的程度。

人类在成为导师的从士时会获得导师所赋予的真名，从士的真名和天族的一样，都是古代语。同一个从士根据所契约导师不同，被赋予的真名也会有所变化。







| 从士 | 真名 | 含义 |
| --- | --- | --- |
| 萝洁 | 薇克艾克·薇克（ウィクエク=ウィク） | 萝洁是萝洁 |
| 艾莉莎 | 玛欧克斯·艾梅卡/伊丝利艾弗·艾梅卡（マオクス=アメッカ/イスリウィ–エブ=アメッカ） | 笑容满面的艾莉莎/泪眼汪汪的艾莉莎 |

## 污垢与凭魔



当人类的内心出现负面的情感时，就会产生污垢。污垢的产生多为过度膨胀的自私或欲望，或者不愿直视自身矛盾。污垢本身也是一种能量，它不仅仅会影响产生者本人，还会影响到周围的生物，当自然界的其他生物长时间或高强度条件下接触污垢的话就会变成凭魔，变成凭魔的生物就会让自身的欲望狂暴化，并将周围卷入其中，结果又会诞生许多污垢和凭魔，陷入恶性循环。不过由于欲望本身是和人类密不可分的感情，所以经由人的一般欲望所产生出来的污垢在经过一段时间之后就会自己消失，不会造成影响。顺便一提，天族不会产生污垢。

### 污垢

直接杀死凭魔的话是无法净化污垢的，反倒会让污垢转移到杀害者身上。五年前，在萝洁杀死克南王子时，克南王子身上的污垢无法被净化，便向萝洁袭去，结果被保护了萝洁的拉法加所吸收。在游戏最终战结束后，失去了四个天族的史雷没有了净化之力，所以在杀死赫尔塔弗时，赫尔塔弗身上的污垢就向史雷涌去，所幸四位天族尚存，将污垢从史雷身上带走。



**污垢的产生**：污垢的定义不能用人类社会所定义的善恶来进行区分。有些善行如果是出自人自身的利己欲望，最终也还是会产生污垢，将自己的恶行视作正当化行为的枢机卿就是最好的例子。有些恶行如果是出自极端的信仰精神，也依然会保持着无垢的状态，瞳石支线里的阿密斯特司祭就是其中给的典型，在希蒙的梦境暗示之下，他将杀死不愿净化自己心灵的人们视作给天族的信仰行为，直到最后他都没有发现到自己行为本身的矛盾。活跃于战场的佣兵团信奉着自己的信条而不会产生污垢，隐藏在暗处的“风之骨”能够直视自身行为的善恶性质并有着将其背负起来的觉悟，也因此不会产生污垢。

凭魔的种类也有着其意义在其中，例如史莱姆类的凭魔是自私与贪欲情绪的集合体，龙魔人是天族在极度悲伤和愤怒的情况下凭魔化的产物等等。

### 凭魔

绝大部分的凭魔是一般人类肉眼看不到的，只有同为凭魔的生物、天族、灵应力高的人类或



导师从士才能看到，而能够净化凭魔的就只有拥有净化之力的导师、从士和天族。在一般人看来，凭魔的作乱就像是狂暴化的人类或动物，更加严重的暴乱在他们眼中就等同于自然灾害。扰乱人心的自然灾害也是灾厄时代里凭魔和污垢增加的原因之一。而对于天族来说，污垢等同于剧毒，而凭魔是他们的天敌，天族本身没有净化凭魔的能力，最多只能够暂时将其击退。

当生物本身所产生出来的污垢量超过可以自然消灭的程度时，就会开始进入凭魔化的阶段，一旦进入凭魔化，没有导师的力量就无法恢复原状。在凭魔化初期的生物除了外表凭魔化之外没有太大的变化，但是到了中期之后精神就会变得扭曲，获得超乎常人的力量，同时变得能够看到天族和凭魔。在到达了凭魔化的后期之后它们的能力又会进一步提升，甚至能够使用天灾级别的术，同时自我完全扭曲，使用导师的力量也很难将其净化。

## 龙



天族虽然不会产生污垢，但是会受到周围污垢的影响而凭魔化，在游戏里，凭魔化的天族在种族一栏里都会带着种族龙的标记，当凭魔化程度加深时就会变成龙人或者幼龙，在最终阶段就会变成最强的凭魔“龙”。变成了龙的天族无法被导师的净化之力所净化，最终只能通过杀死的方法来停止它们所带来的灾厄。

一般来说，普通人类是看不到凭魔的，但是当天族变成龙时，就会完全实体化，哪怕是一般的人类也能够看到它的存在，也因此，人们将这惟一能够肉眼看到的不吉利象征称之为“破灭的使徒”。

关于龙的传说最早是出现在神代的时代。在格林伍德的传承里有着“八天龙的传说”，传说中这是指背叛了天族的八头龙，实际上，八天龙并非指的是特定的八头龙，而是作为当代出现的龙的总称，只要成为了龙，那么就会被归类到八天龙之中。在灾厄的时代里出现的龙有六只，分别为：凭魔化的玛提拉斯、艾杰恩、迪亚马特、法布尼尔、伊尔扬卡修以及龙丧尸，其中法布尼尔和伊尔扬卡修是被关在卡斯兰德岛的八天龙，存活时间要比玛提拉斯和迪亚马特要早得多，龙丧尸也是在卡斯兰德岛，不过它已经白骨化，现在依靠着污垢的力量来作为活动的动力源。

## 变异凭魔

会散发出强大污垢的凭魔被称之为变异凭魔，它们有着比一般的凭魔更为强大的力量，在拥有灵应力的人类看来，变异凭魔光是外表就十分有压迫感。

变异凭魔的形成与凭魔的性质有关，凭魔自身就有着渴求污垢的特性，吸收越多的污垢就越强，不断反复这一过程之后就会让变异凭魔诞生，然后变异凭魔又会为了寻求污垢而袭击周围的凭魔。玩家在战斗里看到的变异凭魔之所以大部分是单独一只就是因为它们都把自己周围的凭魔吞噬干净了，在拉斯顿贝尔恢复庇护的支线里玛格丽特变身而成的凭魔吞食着自家狗狗变成的凭魔也是由于这个原因。

在战场或者重灾区这类有着大量污垢的地方容易诞生变异凭魔，除此之外，在过去还有着人工制造变异凭魔的道具流传至今，那便是异形宝珠。在过去，没有灵应力的人类创造了能够凝缩污垢的异形宝珠，他们利用变异凭魔会袭击其他凭魔的这一特性来达到减少凭魔数量这一目的。由于异形宝珠是污垢的集合体，所以没有灵应力的人类看不到它。



**污垢的熔炉**：喜欢看小说的读者对于“蛊毒”一定不陌生，蛊毒指的是将无数毒虫一起装入同一个容器里，让它们彼此吞食，最后剩下来的虫子就能拥有着最强的毒性。这一邪法便是污垢的熔炉的原理。目前在格林伍德确认到的污垢的熔炉共有 9 个，在过去曾被风之大神哈亚希诺的护法天族豪风所封印，但是在 500 年前豪风放弃了自己的职责，之后被灾厄显主解开了封印。熔炉被建造起来的真正原因目前还是个未解之谜，不过其作用还是很明显的，就和蛊毒一样，将大量凭魔关在一起自相残杀，然后制造出最为强大的凭魔。



## 灾祸的显主

在格林伍德长达 3000 年的历史里，偶尔会出现名为“灾祸的显主”这一凭魔。灾祸的显主是对一种凭魔的通称，这类凭魔的凭魔化程度已经到达了极限，同时还能在这样的状态下保持住自我，操控着自己的领域让世界范围的污垢增多。在历史上留名的大人物里也出现过灾厄的显主，曾经统一大陆的梅利欧塔斯王就是一个例子。顺便一提的是，龙虽然是最强的凭魔之一，但是变成龙的天族没法保持住自我，所以不能称之为灾祸的显主。



**灾祸的显主赫尔塔弗**：灾厄的时代里所出现的灾祸的显主是罗兰斯帝国白皇骑士团初代团长盖欧格·赫尔塔弗。

在过去，赫尔塔弗还身为将军的时候在罗兰斯帝国有着极高的名望，甚至获得了先帝的赐剑。白皇骑士团历代团长所使用的奥义“狮子战吼”便是出自他之手，后来这一奥义经由瑟尔盖教授到了史雷手中。然而在卡姆兰灭亡之际他受到了来自前任导师米凯尔的诅咒“永远的孤独”，自此以来人们就渐渐从他身边远离，将军之位也被先帝收回，在人们的嘲笑之中，赫尔塔弗选择回避，只求与家人平稳地生活。

但是孤独的诅咒最终也还是伸向了他的家人，双亲病死，两个弟弟在战乱之中丧命，一个儿子葬身火海，另一个儿子和女儿上吊身亡，妻子和两个年幼的孩子死于马车的冲撞。赫尔塔弗的 12 个家人在短短的时间里就死了 11 人，对于赫尔塔弗的最后的希望就是他的侧室以及侧室所怀的孩子，但是最后诞生出来的孩子却是丑陋的怪物，在极度的打击之中赫尔塔弗亲手杀死了自己的最后一个孩子。



在失去了所有的东西之后赫尔塔弗身心俱疲，尝试着自杀了好几次，但是“永远的孤独”这一诅咒不允许他从“活着”这一痛苦之中解放出来。无数的凭魔出现在被迫活着的赫尔塔弗身边，哪怕被凭魔们吞食着身体，赫尔塔弗也无法

如愿以偿地获得死亡。在最后，赫尔塔弗让自己沉浸在了绝望之中，这一绝望让他吞食了周围的凭魔，最后诞生了灾厄时代的最强凭魔“灾祸的显主”。



## 格林伍德的风土人情



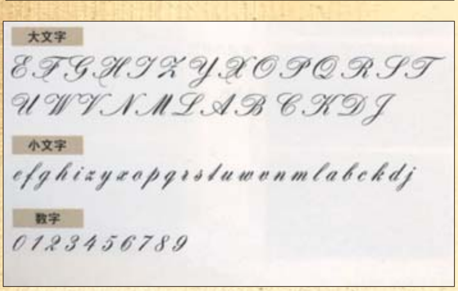
格林伍德是由丰富的自然所组成的大陆，有着草原、森林、原野、湿地等多种地形，在大陆的北部还存在着火山和冰原，有些地形甚至不像是自然形成的，所以流传着在古时候有天族影响了地壳运动这种传说。

### 格林伍德的国家局势

现在格林伍德大陆上共有三个国家，分别是北方大国斯拉加公国、海兰德王国和罗兰斯帝国。斯拉加公国准确来说是游牧民族的共同体，与海兰德与罗兰斯有着根本上的区别。在过去，斯拉加公国以侵略为目的不断南下，与罗兰斯帝国之间纷争不断，但是在进入灾厄的时代之后，位于北方的火山爆发，为了躲避自然灾害，斯拉加公国和罗兰斯帝国签订了停战条约，然后迁移到北部更远的土地，同时也由于外界环境的恶化而激化了部族之间的纷争。在现代，斯拉加公国已经与另外两国几乎没有了交流。

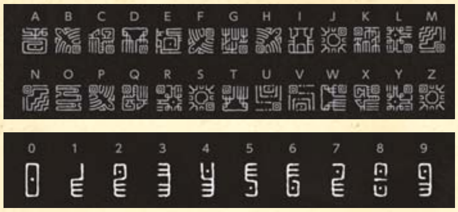
在进入灾厄的时代之后，由于各地的异常气候与自然灾害的影响，导致粮食收成下降和人心不安，两国之间的军事冲突也在不断增多。

### 格林伍德的文字




▲格林伍德现代语的大小写与数字。

现在海兰德和罗兰斯所使用的文字都为同一种。在过去，格林伍德大陆曾好几次被统一，当时的支配者统一了国内的度量衡和语言标准，在海兰德和罗兰斯分裂出来之后也沿用至今。格林伍德现代语的字体与我们所使用的英文相似，但是拼法却是不一样的，在游戏里给玩家留下过最深印象的现代语恐怕莫过于结局动画里萝洁墓碑上的那段文字。萝洁的现代语名字拼法是“Numin”，顺便一提的是史雷的现代语名字在没案的通缉令上也得到了确认：“Mned”。




▲格林伍德古代语对照表。

在人类和天族关系密切的古代，人们和天族所使用的语言无论是字体还是发音都与现代语有很大的区别。如果说现代语的字体是简洁的英文字母，那么古代文字就是很有历史风情的象形文字。格林伍德的文字从古代语转换到现代语之间所经历的过程至今都还是一个谜，有的说是由于在黑暗时代遭到异大陆的文明侵略，有的说是由于在消失的时代里天族与人类的交流中断有关。

在现代，能够看懂古代语的多为学者或者教会的相关人士。同时在现代，用得上古代语的地方也不多，除了用来研究古代文献之外，还有与导师紧密相关的石碑碑文上会用到，除此之外就是缔结契约时会用得上。

### 格林伍德的生态圈

目前在格林伍德的生态圈占据主导地位的是人类，其次为天族。格林伍德的自然景观丰富，这也就催生了多种多样的生态圈，在大陆里常见的家畜有猪、山羊、牛、马、狗、猫等等，两国的肉类食物来源主要是通过猪和牛，临海临湖的城市还能够获得鱼类，马基本用于运输和战争，狗和猫多为宠物。野生动物的种类也有很多，常见的野生动物有鸟类、野猪、格林伍德野兔、狼、羚羊等等，玩家在野外见到的狼多为凭魔。除此之外偶尔也会有像螃蟹这样的海洋生物出现在格林伍德之中，不过由于锁国的缘故，能够目击到海洋生物的机会不是很大。

目前格林伍德大陆最为神秘的种族不是天族，而是既非人类又非天族的“龟人”，传闻其年龄甚至能够达到 9999 岁以上。





### 两国的共通文化

在现代的格林伍德大陆，海兰德王国和罗兰斯帝国都以第一产业与第二产业作为经济活动的中心。两国文化产物的样式虽然有所不同，但是在技术力方面的水平并没有太大的差距。在过去，格林伍德经历过好几次文明的兴起和崩坏，期间也发生过文化传承的断层。在现有的记录里，最近的一次大规模文化断层发生在 1000 年前。而在 200 年前的 Death Age 时代又发生过一次文化断层，当时发生了大陆规模的异常饥荒，最终造成了航海技术和造船技术的流失，也因此，格林伍德大陆自 200 年前以来就进入了锁国的状态，没有从外界输入进来的文明与技术影响，文明的发展并没有太大的进步。

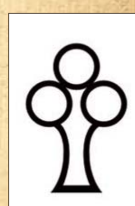


**两国的物资流通**：格林伍德大陆内部的物资流通门槛较低，两国的主要城市里都有着名匠的儿子们在担任武具屋的经营，他们有着继承自父亲的技术，能够进行武具的制造和商贩。而负责物资流通的都是有商队的行商人，他们受到两国通商条约的保护，能够自由进入各城镇。商队不仅仅会运输一般的物资，还会推广各种小吃，“鹈鸰羽毛”的麻婆咖喱包便是其中之一。

还有一些商人会在未开拓的地区进行商贩活动，比较有名的就是“漆黑羽毛”和“鹈鸰羽毛”。



**宗教信仰**：海兰德和罗兰斯两国都以信仰天族的“教会”作为代表性的宗教，现在主要以玛提拉斯作为信仰的中心。两国的教会在过去曾是同一个组织，但是在数百年前权力纷争的最后，分裂成了海兰德教会和罗兰斯教会，两者都主张自身的正当性，彼此之间相互对立。



▲两国教会的纹章，象征着玛提拉斯、人与大地三者关系的大树纹样。

虽然人们对于天族的信仰之心日益淡薄，但是教会凝聚人心的作用也没有任何改变。同时他们对政治也有着很强的影响力，教会的高层同时也是国家中枢的人物。在海兰德教会，大臣与大司教相互勾结，司祭们成为大臣们的左膀右臂。而罗兰斯教会的教皇不仅仅是教会的最高领导人，同时也还兼任罗兰斯皇帝的指导之职，在教皇身边还有着负责辅佐他的几位枢机卿。



**天遗见闻录**：在大陆各地都存在着现代技术无法制造出来的遗迹以及无法说明其原理的神秘现象，这些事物被称之为“大陆其他不可思议”，在当中有很多是与天族的力量有所联系的事物。在21年前，前任导师米凯尔从导师之位退下了3年后，他将自己11年来的见闻撰写成书，这本书便是史雷的爱书《天遗见闻录》。米凯尔书写这本书的理由是为了告诉世人曾存在过人类与天族共存的时代，但是很多人都将其作为神话传说或者童话故事来看待。在民间还出现过画册版本的《天遗见闻录》，方便年幼的读者阅读。

### 格林伍德七大不可思议

- 无法找到出口的“迷路之森”
- 现在仍在运转的“瑞迪雷克地下水道”
- 巨大的“玛陵德的大树”
- 来历不明的“凯旋草海的斜塔”
- 深处成谜的“潘德拉古教会神殿”
- 现在无法能再被建造出来的“卡美洛大陆桥”
- 至今仍然聚集着人们信仰的“罗格林的塔”



## 海兰德王国



▲海兰德王国国徽，以湖中女神的圣火为设计的中心。

海兰德王国的大部分国土都为山地或高原，有着丰富的自然植被和水源。国内人口约有40万。国内的建筑物多为以曲线型为主的优雅风格，这也与本国的风土人情有些联系。



海兰德王国的国家元首为海兰德国王，但是国王并没有政治实权，参与行政角色的都是来自官僚机构评议会的大臣，现代评议会的代表人物为巴尔托罗，在巴尔托罗的阵营里还有着军事、法律和教会方面的代表，使得巴尔托罗一排的地位在评议会里十分牢固，其中心人物巴尔托罗在海兰德国内也几乎处于独裁者的位置。

海兰德王在形式上是立于评议会之上的位置，但是并没有任何政治力量。现在的国王对于评议会下达的决定基本都是附议的态度，也因此，王族成员的活跃之地就只能局限于贵族的社交界里。位于王族末席的迪夫达家族艾莉莎公主在近年来却积极参与到政治活动之中，她拜军队的教导骑士曼特兰为师，成为骑士团的一团，也因此有了“公主骑士”的别名。但是在大臣们看来，艾莉莎是为了让王族复权而行动，使得他们十分有危机感。



### 湖上之城瑞迪雷克



海兰德王国的王都，有着“水之都”的别称。约有15万人口。利用着从瑞克比洛高地流的水源来推动巨大的水车和上下水道，美观而不失实用，城市中央地区的大水车是都城的象征建筑。瑞迪雷克之所以建都于湖中，不仅仅是为了美观，也是为了防止来自陆地的帝国军队入侵。

由于临近湖泊与河川的缘故，瑞迪雷克盛产淡水鱼，鲇鱼和鳟鱼的料理是瑞迪雷克的名产，炸鱼和生鱼片也是非常值得一试的料理。

与美丽的都市布局相反的是，城内小巷的治安很差，甚至有小孩子参与到偷窃之中。同时官僚的腐败与独裁、教会的贪污都让这座城市蒙上了一层散不去的阴影。



瑞迪雷克最有名的传说就是关于湖中女神的传承，传说中，湖中女神能够使用圣剑净化人们的罪行，与雾气一起在湖面行走，操控着黑色的火焰消灭魔物，并在月夜高歌。这段传承记录的是历代寄宿在圣剑上的天族的传说，在灾厄的时代开始之后莱拉就成为了新一代的湖中女神。

传说在过去，海兰德王家的成员与手持圣剑的导师一起平定了世界的混乱，为了纪念这一过去，瑞迪雷克每年都会举行圣剑祭，让人们来参加大圣堂里的拔剑试练，希望通过试练来获得湖中女神的认可，来成为导师。而随着时间流逝，这一仪式渐渐地变成了祭典的一种活动。在每年都会有许多人从各地来到瑞迪雷克挑战拔剑仪式，也因此在大圣堂周围就多出了很多露天摊位。

### 维维亚水道遗迹



维维亚水道遗迹建造于阿斯加时代初期，在现在也仍然承担着瑞迪雷克上下水道运作的功能。在水道遗迹里，除了有水路之外，还有着与导师仪式相关的部分在其中。在遗迹的深处有着巨大的石中剑，那里在过去曾是祭坛，以前在这里也曾进行过导师契约，同时这里也是米凯尔与莱拉相遇的地方。水道遗迹的仪式场地有着特殊的机关，如果被关在里面的人无法使用天族的力量，那么里面的人就会死在其中，在后来，王族的人将这一疯狂的实验看做是王家的污点而把遗迹封印了起来，遗迹的入口之所以能够用迪夫达家的短剑打开也是由于这个的缘故。

水道遗迹的另一端是与罗特贝尔王宫的密道连在一起的，那里是一座地下监牢，王族的人在过去曾将反抗者关押于此。

### 罗特贝尔王宫



矗立于贵族街的罗兰斯国外居城，同时也作为瑞迪雷克的行政中心来使用，大臣们经常聚集于此。这里有着不负王宫之名的奢华，是瑞迪雷克的财力与技术力的象征，在王宫深处还有着通往维维亚水道遗迹的密道。

### 瑞克比洛高地



拥簇着诸多高山的瑞克比洛高地有着丰富的水资源，山中涌出的水流形成河川与瀑布，是海兰德王国的水源之地。在这样的环境下自然就产生了对水的信仰，加拉哈特遗迹便是这信仰的标志建筑之一。在高地的东北部有着一个名为基尔夫的村子，但是在数年前遭到山贼袭击而变成了荒村。

### 水之试炼神殿勒菲



隐藏于瑞克比洛高地北边大瀑布之后的神殿，用于赋予导师试练和秘力。勒菲是得到水之大神亚美诺奇加护的神殿，其构造也深受天族与天响术文化的影响，在神殿里设置有高密度的传送术陷阱，踩到陷阱就会被送到出口，从古至今让不少导师都为这陷阱而捶胸顿足。各地的试练遗迹被建造于阿瓦隆之调律时代，有着 2000 年以上的历史。守护这里的是亚美诺奇的护法天族亚托尔，他赋予导师的试练是寻找凭魔阿修罗之所以变成凭魔的原因。

### 加拉哈特遗迹

坐落于瑞克比洛高地北部的遗迹，在遗迹深处供奉有清澈的水。同时这里还供奉着导师与水属性天族进行神依化所需要的神弓，在过去是历代王族用来净身的神殿。



### 巨木之城玛陵德

被诸多树木所包围的学术与艺术之都，在城镇的广场还有着树龄在千年以上的大树，是玛陵德的信仰象征。玛陵德的城镇本身就十分有历史价值，居民们的居所也是从以前的时代流传下来的文物。在大树的附近有着圣堂和图书馆，在更远一些的地方还有着在大陆里鼎鼎有名的达姆诺米亚美术馆。但是在灾厄的时代降临之后，继续追求学问和艺术的人渐渐减少，城镇里也不复过去那般有活力。

被森林所包围的玛陵德本地美食也多以素菜为主，蘑菇抓饭是当地常见的美食，除此之外还有炖猪肉、芝士烩饭、苏格兰鸡蛋以及最为有名的素菜通心粉汤。



### 达姆诺米亚美术馆



位于玛陵德深处的美术馆，曾是聚集着大陆少有的贵重美术品的文化结晶，但是在进入灾厄的时代之后，这些美术品都惨遭破坏或者偷渡，几乎都流逝到了各地，居民们也因此关闭了美术馆。在美术馆里还残留着些艺术品，其中有一座不知道是由谁制作出来的霸王胸像，史雷和米克里欧就这胸像是克洛丹王还是梅利欧塔斯展开过漫长的讨论。

### 弗尔温丘陵

位于瑞迪雷克和玛陵德之间的广阔丘陵地带。年均降雨量较大，雨水聚集成河流，将丘陵的南北分隔开来，由于靠近古雷弗坎盆地，所以这条凶猛的河流同时还兼任着海兰德最终防卫线的要职。

在弗尔温丘陵的行道边有着供奉路边神的祠堂，在游戏本篇里这里几乎门庭若市，不过在日后谭里，已经开始有路过的行商人供奉起了路边神。



### 波里斯遗迹

位于玛陵德南部的遗迹，不过遗迹的大部分都已经崩坏，在森林之中风化。在森林深处有着能够通往罗兰斯的拉摩拉克洞穴，可以不经由古雷弗坎盆地直接前往罗兰斯帝国。

### 灵峰雷弗克

格林伍德少有的险峻高山，从古时候开始就聚集着来自人们的信仰。在近年来山上开始出现龙的传闻，由于见到龙的人都没有活着回来的，所以这一传闻的真实性还有待考证。



## 罗兰斯帝国



▲罗兰斯帝国的国徽

格林伍德大陆上拥有着最广阔领土的国家，人口约有 60 万，与地形起伏程度较大的海兰王国相比，罗兰斯帝国的国土几乎都为平原，而且肥沃的土地较多，发展起来的农业高生产力让为罗兰斯帝国成为真正的大国做好了基础。但是也由于国土辽阔的原因，中央和边境之间的贫富差距过大是一直以来的问题，在边境经常会出现物资不足的情况。罗兰斯帝国的领土虽然比海兰德王国的要更为广阔，但是有相当一部分是荒野、湿地这类很难耕种农作物的土地。



罗兰斯同时也还是阿斯嘉兴隆期文化的发祥地，当时的文化经过时间的洗练之后流传至今。

罗兰斯帝国是君主专制制度的国家，皇帝是国家元首，与海兰德国王不同的是，罗兰斯皇帝握有国政的实权。不过在近年来这份实权也稍微有了松动，年幼的皇帝莱特由忠诚的秘书官与白皇骑士团扶持着，但是依然制御不了继母（妃殿下）和罗兰斯教会的势力。



▲罗兰斯骑士团的纹章

由于莱特皇帝不是先皇正妻之子，所以在皇位继承权上也有不少争端，妃殿下为了让自己的

儿子坐上皇位而聚集了不少的势力。同时在教皇失踪后，弗顿枢机卿聚集了强大的势力，在政治上也多了不少发言权。教皇深得先皇的信赖，同时也曾与白皇骑士团构筑了良好的关系，所以在教皇失踪之后，教会一方失去了抑制力，开始积极地登上政治舞台。

罗兰斯的幼帝莱特是先皇德兰与侧室之间的儿子，德兰与妃殿下之间是属于政治联姻的关系，两人之间的关系也非常险恶，以至于有传闻说第二皇子克南是妃殿下与其他男人生下的孩子，而妃殿下也十分疼爱这个孩子，据说还打算推选他登上皇位。妃殿下的第一个孩子莱昂第一皇子由于无论是性格还是容貌都与德兰皇帝十分相似，也因此和妃殿下之间的关系十分不好。

在五年前，风之佣兵团团长布兰敦之所以会背上杀害莱昂皇子的罪名也是克南和妃殿下密谋策划暗杀计划的结果，真正杀害莱昂的其实是变成凭魔的克南。但是克南最后被萝洁所杀害，妃殿下的计划也以失败告终，即使如此妃殿下也没有收起自己的野心，她把自己弟弟的儿子收为养子，计划让他成为皇位继承者。

在罗兰斯帝国里有着白皇骑士团、青岚骑士团等多数骑士团存在，作为皇帝亲卫队的白皇骑士团在政治领域上也有着很大的发言权，他们既是对皇帝抱有绝对忠诚的骑士团，同时也是皇权敌对势力的抑制力。白皇骑士团是由赫尔塔弗将军所创设，还担任了初代团长的职位，现任的团长为瑟尔盖・斯特雷卡，历代的团长都继承着从初代传下来的奥义“狮子战吼”。

## 神圣皇都潘德拉古

罗兰斯帝国的皇都，同时也是格林伍德最大的都市，拥有着 25 万的人口。皇都的名称取自帝国的始祖皇帝潘 = 德拉古尼亚伯爵。潘德拉古是天族信仰的中心地，在这里还有着供奉玛提拉斯的教会神殿。现在由天族莫吉姆担任此地的地之主。

潘德拉古的料理主要是以肉类为主，名产德拉古火锅深得史雷一行人的好评，不仅美味而且分量十足，据说其素材也是十分有讲究，不过想要弄懂背后的含义，还得先去玩 PS3 平台的《无尽传说 2》才行。同时德拉古火锅在士兵之间也很有人气，因为德拉古火锅的材料里有用到海兰德牛肉，所以他们认为吃德拉古火锅就是“吃海兰德”。在蔬菜料理方面潘德拉贡也就比拉斯顿贝尔多了一道黄油烤土豆，同样是属于制作工序简单的蔬菜料理。在潘德拉古旅馆的菜单里最让人印象深刻的不是当地的名产德拉古火锅，而是菜单最下方价格高达 3000 喀鲁特的冷奴，明明是素菜却抵得上 3 个德拉古火锅。冷奴的价格之所以会如此之高，是因为格林伍德两个大国都没



法入手冰块，冰块是仅在上流社会流通的奢侈品，作为冷藏食品的冷奴也受到这一影响，价格就比肉类更加高昂。

## 潘德拉古教会神殿



罗兰斯教会最大的神殿，供奉着玛提拉斯。神殿建造于 1000 年前的阿斯嘉时代初期，在后来又不断进行扩张和改造，所以留下了各个时期的建筑特征，期间所使用的建筑材料是从潘德拉古周边的遗迹搬运过来的。神殿允许一般信者进入是在 600 年前，他们只能进入到后来增建出来的部分，供奉着玛提拉斯的最深处是禁止一般人进入的。



在教会神殿里还有着记载导师秘力的碑文，碑文用古代语的暗号记录，只有历代的教皇才知道里面的真正内容。在教会的最深处有着无之大神玛提拉斯的纹章，白纹与黑纹对称的结构象征着光与暗的两面性。

## 帕尔巴雷牧耕地



这里是罗兰斯最大的谷仓地带，平原部分用来种植粮食，丘陵部分用来放牧。这里所生产的大量粮食支撑着庞大的罗兰斯帝国，说是“帝国的粮仓”也不为过。这里的粮食除了供应帝国国内的需求之外，还会通过商人输出到海兰德王国。但是在近年，由于灾厄时代所引起的农作物病害以及枢机卿降下的连绵大雨导致农作物收成量骤减，使得罗兰斯国内因粮食不足而陷入紧张的局势之中。

## 加非利斯遗迹



位于潘德拉古北方的遗迹，在遗迹里安置着许多石棺，有人推测这里曾是古代豪族的陵墓。但是遗迹里经常出现盗墓者盗取遗迹的文物，从而也使得遗迹的详细年代无从考据。遗迹文物的盗取行为从以前就存在，这里的石材还被用在了潘德拉古城市与神殿的建造上。

## 凯旋草海

位于帕尔巴雷牧耕地与拉斯顿贝尔之间的广阔草原地带，其广阔程度足以用“海”来形容。在过去，潘 = 德拉古尼亚伯爵称霸罗兰斯地区的时期，在这里进行过重要的战役，最后以潘 = 德拉古尼亚伯爵的胜利告终，在此之后这片草海就获得了“凯旋”之名。凯旋草海的名胜之一就是格林伍德七大不可思议里鼎鼎有名的“斜塔”，斜塔倾斜的原因没有人知道，从斜塔的建造技术里有天响术的影响来看，有可能是在神代的时代建造出来的可能性。



## 绿青林马罗力



位于凯旋草海北部的森林地带。绿青林里栖息着的格林伍德野兔是有名的高级食材。由于位置较为偏僻所以曾被“风之骨”视作据点的候补地点。

## 工匠之城拉斯顿贝尔

过去曾被作为城寨来使用的城市，现在是作为工匠之城而远近闻名。由于靠近海兰德，所以在过去曾被作为城寨来使用，拉斯顿贝尔的名胜“大钟楼”在过去也尽是狼烟台，现在则利用在城寨时期留下来的地下河作为动力源来运转，成为城市的标志性建筑。天族希朵是一直守护着此地的地之主，期间曾有过一段时间离开了此地，但是在挚友和史雷的请求之下再次担任起了地之主的责任。

由于靠近广阔的凯旋草海，畜牧页十分发达，拉斯顿贝尔的美食也主要以肉类为主，这里的特产是炖猪肉块，入口即化的口感令人难忘。除此之外还有牛排、红酒炖牛肉等等。与肉类料理相比，蔬菜类的料理就十分简易，在旅馆里提供的蔬菜料理有醋黄瓜和烤番茄，制作工序比肉类要简单很多，然而价格却都比牛排还要高。季节性蔬菜在这里会炒到很高的价格，碳烤肉片卷冬笋在拉斯顿贝尔旅馆是一道名菜，不过价格也有些昂贵。



## 瓦格朗森林

被大量树龄超过千年的巨树所包围的森林，由于树木太过巨大而导致地面的光照不是很好。由于临近海兰德与罗兰斯的国界线，所以也被作为商道来使用，同时也潜伏着不少偷渡者，治安不是很好。



## 亭达杰尔遗迹群

没有被记载在《天遗见闻录》上的遗迹，在1000 ~ 600年前所建造起来的遗迹，由复数的遗迹组合而成，所以遗迹里留下的文物之间的信仰差别比较大。遗迹的外部已经有所崩坏，不过只能通过机关开启的深处依然保存得十分完好，里面有着会投放凭魔和毒气的封闭空间，在过去有可能被作为试验场来使用。从遗迹里的装饰来看这里是将龙作为信仰的对象。在最深处有着记录试炼神殿位置的壁画。



## 拉摩拉克洞穴



位于瓦格朗森林深处的洞穴，穿过洞穴的话就能去到海兰德境内的波里斯遗迹，也因此这里出没着不少形迹可疑的商人和偷渡者，同时也作为两国在水面下交流的通道来使用着。

## 卡布利亚地底洞

连接凯旋草海和拜罗克利夫崖道的洞窟。两地之间来回通路是单行道，如果深入洞窟的话就容易迷路，而且容易遇到地面坍塌的事故。洞窟里有着神秘生物的巨大化石，在最深处有着一个广阔的地底湖，构建起了奇妙的生态圈，在湖边还有发光性的微生物栖息着。



## 拜罗克利夫崖道



从凯旋草海通往戈德汀的山间地带，山崖之间的道路十分细长，如果不小心掉了下去肯定会出事。在崖道上生长着香草，山地之间还有鹰栖息着，它们能借由山间的风飞往高处。

## 伊德鲁钟乳石洞



位于拜罗克利夫崖道边缘的细长洞窟，洞窟里经常会有地下水从天花板上落下来，从而也形成了为数众多的石笋和钟乳石。

## 被遗忘的村庄戈德汀

位于拜罗克利夫崖道尽头的无名村子，没有什么非常有名的特产，在不久之前还陷入饥荒之中，在后来化名为斯兰金的教皇马希德拉来到村子里后，村子的情况才有所好转。现在由天族弗希雅担任此地的地之主。

斯兰金和村民们一起采集村子深处的赤精矿制造成假万灵药，贩卖给教会，以此作为村子的经济收入。在村子富裕起来之后，斯兰金为了给肩负起村子的下一代带来更好的教育环境，在村子里建造起了学校，这所学校也成为了戈德汀最标志性的建筑。

戈德汀虽然土地贫瘠，但是有着当地专属的美食。戈德汀的名产是番茄炖羊肉与羊肉披萨，由于戈德汀周围都是山岩，想要获得肉类就只能养殖能够在山岩上生活的山羊，在凯旋草海的附近也确实有山羊出现。除了这两个之外还有炖蔬菜、沙拉、黄油烤土豆，都是些能够就地取材获得材料制作而成的料理。旅馆里惟二达到了四位数数字的料理是炸鸡块与玉米甜汤



## 火之试炼神殿伊格兰



位于戈德汀深处的导师试炼神殿。伊格兰有着火之大神穆斯毕的加护，由穆斯毕的护法天族艾瑟欧守护着神殿和秘力。伊格兰的试练内容是打倒艾瑟欧变化出来的沙拉曼达并用着火的剑烧自己或者火天族的脸，这是对导师的力量与心灵的试练。在伊格兰里还有着大量赤精矿，这是由火属性天响术的影响才会生存的矿石，只有火山爆发规模的天响术才会催生出赤精矿。

## 艾弗列德狩猎场

位于帕尔巴雷牧耕地南部的沿海崖道。崖道取名自约在1000年前在大陆作乱的传说中的海贼艾弗列德，关于艾弗列德的传说经由罗兰斯人民之口流传下来之后形成了各种不同的版本，有的说是王子，有的说是女孩子，甚至还说是死神或者龙。在狩猎场的崖边能够看到远处的水平线，在西侧还能看到位于另一端的风之试炼神殿桂妮薇尔。



## 维尔修遗迹



近年在艾弗列德狩猎场发现的遗迹，在最底层中央有着一块巨石，考虑到无法将巨石搬进来，所以推测出这遗迹也许是在巨石的基础之上建造起来的，在维尔修遗迹附近有着地之试炼神殿莫格斯，巨石信仰也许是受到莫格斯的影响。

## 地之试炼神殿莫格斯

位于艾弗列德狩猎场另一端的导师试炼神殿，有着地之大神乌玛希亚的加护，乌玛希亚的护法天族帕瓦特守护着神殿和秘力。试练的内容是净化凭魔米诺陶斯，米诺陶斯的真正身份其实是凭魔化了的孩子们的灵魂，这些孩子们在过去由于各种原因被遗弃于此，在遗迹里也能找得到孩子们曾经在此生活过的痕迹。



## 维斯托隆裂谷

被奇妙的山岩所包围着的峡谷地带，有传闻说这里的独特地形是由风之天族的力量造成的，裂谷



尽头的风之试炼神殿桂妮薇尔便是其象征。从古代开始就有着将自身献给地灵作为活祭品的信仰，这一信仰也流传了下来，至今都有不少人为了献上生命而来到这里。为了防止更多的牺牲者，罗兰斯帝国派遣了边境巡视队到这边进行巡回。

### 风之试炼神殿桂妮薇尔

位于维斯托隆裂谷尽头的巨塔，是有着风之大神哈亚希诺加护的导师试练神殿，由哈亚希诺的护法天族瓦德尔负责守护神殿和秘力，试练的内容是打倒由自杀者们的灵魂聚集而成的凭魔无头骑士。一般人为了将自己作为活祭品献上而通过塔外部的楼梯直接来到顶层自杀，这里也因此也被称为“活祭品之塔”。塔内的通路只有导师才能前进，在内部有着天响术设置的开门机关，只有可以使用天族力量的导师才能解除。



### 卡美洛大陆桥

连接着罗兰斯北部边境地区与中央地区的桥梁。在桥的中央有着商人们聚集起来而形成的中转地区。大陆桥是以沉入海中的太古遗迹作为地基来建造起来的，原本是作为为了和斯拉加公国开战的军事目的而进行的建设，现在主要作为交通要到来进行使用。



### 札夫果德原野

位于大陆西北部的广阔荒野，干燥的原野依靠着绿洲的水源来支撑着生态圈，由于人烟稀少，所以野生动物数量更多一些，这里曾有一座新开拓的村子，但是在几年前变成了废村。虽然这里的土地不利于耕种，但是这里的大地蕴含着强大的能量，沉睡着含有稀有矿石的矿脉。同时这里在过去也是罗兰斯帝国与斯拉加公国的缓冲地带，在原野的北部还有着当年留下来的城墙。



### 塔之城罗格林

临近斯拉加公国的边境之城，作为城市象征的巨塔已经坍塌多年，但是残缺的塔至今也依然是当地居民们的信仰对象。由于巨塔和过去的导师有着关系，所以罗格林的导师信仰也比其他地区要更为强烈。现在由天族亚兰坎担任此地的地之主。

在过去罗格林曾拥有王国级别的势力，随着时间的流逝现在也没了踪影。在罗格林的塔内有着与地脉相连的石碑，通过石碑能够让玛提拉斯留下的大地记忆重现出来。由于在过去曾从属于斯拉加公国的原因，当地的生活习惯和风俗至今也还残留有斯拉加公国的影子，当地的套娃人偶也是北方才能见到的民俗工艺品。

与内陆的两国城市相比，位于北方荒野的罗格林似乎在骨子里还留有斯拉加公国统治时期的那份彪悍，饮食习惯也与其他地区有明显的不同。罗格林的特产是炸仙人掌，虽然是就地取材制作的食物，但是对于土地贫乏的罗格林来说还是挺珍贵的食物，价格也比较高。罗格林的高级食物那就要属炸蝎子了，这是只有在位于荒野的罗格林才能做出来的美食。罗格林的蔬菜主要以洋葱和土豆这些能够长时间贮藏的类型为主，同时蔬菜料理的价格也偏高，洋葱汤的和土豆冷汤的价格都达到了四位数。



### 托利斯依索尔洞



位于札夫果德原野东北方的洞窟，由于发光微生物在此栖息的缘故，洞穴的结晶状石柱吸收着积攒下来的光芒，洞穴整体都散发着蓝色的微光。莱拉的朋友圆滚滚次郎曾居住于此。在过去，当时的刻遗传承者被这里的美景所吸引而创作了诸多诗作。在 300 年前，当时的刻遗传承者・女性诗人梅文长眠于此，与她有缘的天族亚卡夏至今都在为她守着墓。

### 浦里兹巴克湿原

位于大陆西部的广阔湿地，常年被迷雾所覆盖，在沼泽之间有着巨大的植物和圆桌形状的岩山矗立着。“浦里兹巴克”的名字由来是因为在过去曾有手脚被绑着的犯人尸体流到这里的缘故，不过这附近没有存在过类似于监狱的建筑，所以推测说是运送着犯人的船只遭到了海难，遇难者的尸体漂流到了此地。在湿原深处曾有过一座村子，但是现在已经因为“石之病”而灭亡。在湿原里留有神秘的巨大较硬，推测是过去的巨人或者龙留下来的，湿原里还生长着由于地质影响而变异的吸血植物。在很久以前，这里曾是札维塔与同伴们一起展开旅途的地方，但是在现在，他已经无法再见到当时的同伴了。



### 里希特沃克灰枯林



位于浦里兹巴克湿原东部的森林地区，这里的树木都枯萎成了化石，枯萎的树木覆盖着的这片地区就被人们称之为“灰枯林”。由于临近湿原的缘故，所以树木枯萎的原因与水分并无关系，有推测说是因为这里的地质导致了植物的枯萎。

## 其他地区



格林伍德除了两个大国之外还存在着斯拉加公国，不过由于斯拉加公国北迁导致与现今两国没有交流的缘故，其国土、地形与文化都成了一个谜。

在海兰德国土的一侧有着天族之森何方以及现在被封印起来的地区，天族之森何方也由于禅雷的领域被保护起来，成为了各国无法干预的一块地域。除此之外古雷弗坎盆地也是不属于两大国领土的地区。

### 天族之森何方

坐落于山间云海里的集落，天族和惟一的人类史雷在这里居住着，高位天族禅雷是集落的长辈与领导者，基本上不会有人类和凭魔混进来。由于与蔓延着污垢的下界隔绝开来，这里一直保持着如同天界般的清净。在边缘还能看到远处如同岩山一般的巨大遗迹。这里除了有人类和天族之外，还栖息着其他的动物，何方雀、海兰德山羊和乌利野猪是最常见的动物，海兰德山羊的羊奶和乌利野猪的肉是何方最常见的食物。



### 亚罗戴特森林

连接着瑞克比洛高地和天族之森何方的森林，由于有着禅雷的庇护领域，放置外界的人进入到何方，所以一旦进入亚罗戴特森林就会迷路，让这里成为大陆七大不可思议之一。也有传闻说穿过森林之后就能到达灾厄开始之地卡姆兰。在森林里还能采集到贵重的秘银矿石，不过能够加工这种金属的只有极少数的工匠，当时能够加工秘银的工匠之一桑赞德没有把这件事公诸于世，而是传给了自己的儿子。在森林里还栖息着原本早已灭绝的亚罗戴特轰雷大锹形虫，同时森林里生长着诸多蘑菇，据说是因为禅雷的雷电带来的影响。



### 马彼诺吉欧山岳遗迹

距离何方十分近的巨大遗迹，遗迹包括了岩山的外缘部分和整个内部，在最深处还连接着起始之村卡姆兰。遗迹整体有着阿斯嘉时代初期的建筑风格，当中还掺杂了天响术的技术，例如用天响术所制作出来的透明桥梁。这里曾供奉着天族禅雷，在古时候，人们曾将禅雷作为雷神来崇拜着。在遗迹的外缘地区里还保存有《天遗见闻录》里记述着的导师壁画。



### 猫人之里

猫人之里位于格林伍德大陆东北部的岛屿上，这里有着独特的环境，属于“一旦吐槽就输了”的范围。猫人之里从神代的时代开始就一直存在着，如果没有高位天族的引领就无法进入到这里来，同时这里还有着2000岁以下的天族禁止进入的“喵俱乐部”，爷爷禅雷是这里的常客。在1000年前，无之大神玛提拉斯也曾经造访过此地。

由于猫人之里位于海岛之上，所以这里的美食多是以海产品为主，特产美食主要为以龙虾为主体的高级海鲜沙拉和蟹黄蛋，其次还有秋刀鱼和鳕鱼等，很符合猫人的进食习惯。



### 古雷弗坎盆地

位于海兰德与罗兰斯国境处的盆地，在盆地两侧有着两国的阵营，既是两国的战略要地，也是连接两国的重要交通要道。由于没有能够让军师准确把握战局的高地，所以两国军队只能靠正面硬碰硬来进行对战，也因此，某一方的军队朝这里进军都代表着要与对方开战，在历史上，两国曾在此地进行过数次激战。

有一座废村坐落于盆地的西侧，在二十年前由于希蒙的加护而导致了这里的居民陷入长眠不醒的“睡眠病”，从而导致村子的灭亡。同时这里还是弗顿三姐妹的故乡。



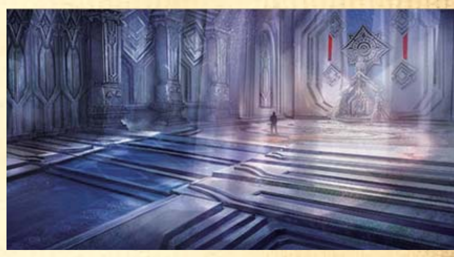
### 起始之村卡姆兰



前任导师放弃了导师的职责后，在莱拉那里得知了这块曾供奉过五大神卡诺努希的清净之地，便和信徒们一起建造了卡姆兰，目的是为了恢复天族信仰。但是由于临近斯拉加公国和海兰德王国的缘故，罗兰斯帝国处于战略目的而接管了村子，在海兰德出兵进攻之时罗兰斯军撤退，导致了卡姆兰的毁灭和玛提拉斯的凭魔化，在此地所产生的大量污垢至今都仍被米凯尔的妹妹谬兹封印着。

### 阿托利斯王座

坐落于卡姆兰深处的巨大神殿，曾是供奉着上一代无之大神卡诺努希的神殿，在神殿里还能找到卡诺努希的纹章，其样式与玛提拉斯的纹章非常相似，最大的区别在于卡诺努希的纹章全为白色。在后来米凯尔将玛提拉斯从潘德拉古教会神殿里带出来之后，将其作为供奉玛提拉斯的神殿来使用。在阿托利斯王座里还存在着神代的时代遗留下来的名为“旅行门”的传送装置，同时还存放着被过去的导师所使用的大量礼仪剑。



### 卡斯兰德岛



位于古雷弗坎盆地南方的岛屿，过去曾是八天龙的巢穴，当年的八天龙现在只剩下三只在这里。流浪至此地的流浪猫人天族成为了此地的地之主。

在岛上存在着神代的时代遗留下来的遗产“旅行门”和“圣杯”。在过去，赫尔塔弗曾来到过卡斯兰德岛挑战了八天龙之一，并给它造成了重创。现在作为制造污垢的农场而运作着，被囚禁在“圣杯”之中的凭魔与龙所产生的污垢流往岛中央的龙骨，从而产生了能够扭曲时空的威力，把异世界的人也给吸引了过来。在海岸还能发现从异大陆漂流过来的已经发芽的神秘果实（其实是发芽的椰子）。

## 结语

时至今日，距离《热情传说》的发售已经过去了10个多月的时间，十个月的时间里在两个平台发售，又推出了中文版，期间还发售过不少书籍，有这么长的时间也足够来解读现阶段能够解读出来的所有内容。然而这些还不是全部，在明年还将迎来20周年纪念动画，游戏里剩下的一些谜题能否解开，还需等待真正进入到《传说》的20周年之后才能知道答案。



# 古代史——格林伍德年表

## ～3000 年前

**神代的时代（フォーチュン・オブ・ファンタジア）**

- 创世的时代，流传有人与天族共存的传说，真伪不明

**デスティニー・ドーン**

- 五大神与其陪神降临格林伍德大陆
- 新大陆与旧大陆碰撞而引起的地壳变动
- 最初的龙出现
- 人能够识别天族
- 留下了“最初的导师”与“天族的乐园流放”等传说

**详细时代未知**

- 旅行门和卡斯兰德岛的遗迹建造
- 马彼诺吉欧山岳遗迹建造
- 凯旋草海的斜塔形成
- 无之五大神进行更替
- 阿托利斯王座建造

## 3000～2300 年前

**阿瓦隆之调律**

- 由于五大神的影响力，以天族信仰为中心的神权王国进入繁荣期，利用天响术来构建而成的天响术文化也随之变得强大起来
- 该时期的建筑物以白色作为主基调居多，主要以自然景观和人工物调和的样式为主，这一时代的建筑里有着标示着属性的纹样和装饰品（代表性建筑：四大试炼神殿）
- 由于人工技术与天响术相融合的技术力十分高，在现代，这一时代的遗产都被作为理想乡的传承，这一时代的文化只有一些断断续续的记录保留了下来

## 2300～2000 年前

**消失的时代**

- 天族从人们面前消失，大陆的加护之力削弱，人类进入战乱的时代
- アヴァロスト文化几乎消失，大陆整体的文化水平下降

## 2000～1800 年前

**パクス・メリオダス**

- 梅利欧塔斯王统一大陆，结束战乱的时代梅利欧塔斯王为灾祸的显主
- 统一之后的200年间为梅利欧塔斯王朝统治时期
- 在不借助天响术的前提之下人类的文明渐渐复兴，并形成人类独自的文化

## 1800～1350 年前

**黑暗时代（クローズド・ダーク）**

- 失去了记录的时代，据说受到了来自异大陆的侵攻
- 在各地都留有与该时代前后完全不同风格样式的遗迹，依此推测出这一时代曾受到过其他大陆文明的侵略和支配在现代留下的遗迹里，也有很多是在这一时期建造的

## 1350～600 年前

**阿斯嘉时期**

**1350~1300年前的格林伍德的解放**

- 阿斯嘉王家的克洛丹王再次统一大陆，格林伍德从其他大陆的支配中解放克洛丹王是导师
- 格林伍德的传统文化与异大陆流传进来的文化相融合，形成了“阿斯嘉初期文化”
- 以海兰德地区为中心开始了文明的复兴，部分流传至现代的遗迹开始被建造出来（代表性建筑：维维亚水道遗迹）
- 在海兰德地区使用柯蒙历作为历法
- 天族的文化因不明原因而稍微有所复兴

**1300~1100年前的阿斯嘉时代初期**

- 在克洛丹王死后，阿斯嘉王家因霸权之争而分裂
- 阿斯嘉王族的后裔们成立起前海兰德王国（在该时代中灭亡）和罗格林王国等国家，
- 人类的文化在战乱之中得到发展阿斯嘉时代初期文化在各地流传开来，这一文化的整体风格与以前时代相比更为华丽和注重力量，这一时期的风格大多为几近过剩的雕刻、动植物等风格自由组合而成的纹样
- 由于战乱导致凭魔增加，传达到后世的怪异传承原型也是诞生于此

**1100~1000年前的阿斯嘉统一期（グレイスフル・アスガード）**

- 阿斯嘉王家的部分成员统一大陆，持续了100年的和平时期大陆的历法正式改为格林伍德历在统一战争里驰名的丁德兰将军实为凭魔
- 各地开始发生大规模的地壳变动
- 导师和灾祸的显主之间的纷争爆发
- 异大陆文明所造成的文化影响渐渐消失，建筑物的风格开始向简洁的实用型靠拢
- 火药和远洋航海技术被发明出来

**1000~600年前的阿斯嘉兴隆期**

- 剧烈的地壳变动和因此引起的混乱席卷大陆曾有过一段寒冷时期
- 自然灾害引起的混乱让人们的活动和交流变得频繁，使得经济和文化发展有了很大的进步
- 阿斯嘉王家末裔的德拉古尼亚家族潘=德拉古尼亚伯爵奋起，占领了之后成为潘德拉古建都之地的地区，成为罗兰斯帝国的始祖
- 以罗兰斯地区为中心的阿斯嘉兴隆期文化开始盛行，建筑设计的纹路从简洁向几何学风格变化，开始添加象征着动物和人的图案
- 建筑技术与阿斯嘉初期时期相比有所提升，不过由于完全是人类自己的技术，所以老化速度更快（代表性建筑：亭达杰尔遗迹群）

## 600～200 年前

### 玛提拉斯的时代

- 确立以土著的自然崇拜以及天族信仰为中心的五大神信仰人们对五大神玛提拉斯的信仰心变强，在其加护之下维持着和平

- 北方游牧名族南下而使得罗格林王国灭亡，罗兰斯以怀柔为目的给予游牧民族的王以爵位和领地，他们成立了北方大国斯拉加公国
- 海兰德王家复兴，在瑞迪雷克建都之后成立海兰德王国
- 在各地发生过小规模的灾厄，不过都被这时期的导师所镇压
- 这个时代的建筑风格受到阿斯嘉兴隆期的影响，同时在各地发展成各自的独立风格以自然为主题的强调曲线与优雅的海兰德式和侧重合理性与实用性而且刚健朴实的罗兰斯式是两种主要的风格

## 200～17 年前

### Death Age（デス・エイジ）

- 整个大陆受到异常的饥荒影响，总人口减半

- 在饥荒结束的同时，所剩无几的导师从人们面前消失，在历史记录上也不再记述其存在
- 有说法是这一时代出现灾厄的显主而使得玛提拉斯的加护中断了
- 格林伍德因不明原因而开始失去造船、远洋航海等重要技术

### 三国时代

- 海兰德王国、罗兰斯帝国和斯拉加公国将大陆三分，开始了围绕大陆霸权的纷争

- 天族教会分裂为罗兰斯教会和海兰德教会
- 赫尔塔弗活跃于罗兰斯帝国
- 玛陵德开始展开文艺复兴运动
- 35年前米凯尔与莱拉相遇，成为导师
- 由于西蒙的庇护而使得位于古雷弗坎盆地的村子全部村民陷入睡眠病之中
- 24年前米凯尔从导师之位退下，玛提拉斯转移至阿托利斯王座
- 21年前米凯尔开始执笔撰写《天遗见闻录》

## 17 年前～现代

### 灾厄的时代

- 17年前卡姆兰灭亡，玛提拉斯凭魔化，米凯尔给予赫尔塔弗“永远孤独”的诅咒后因誓约的作用而生死不明

- 因玛提拉斯凭魔化而引起了异常气候、疾病和不可思议的现象
- 莱拉使用誓约获得净化之力，在瑞迪雷克等待导师的到来
- 赫尔塔弗因诅咒原因从将军之位退下，家人惨死后因绝望而成为灾祸的显主
- 由于北方火山喷火的原因，斯拉加公国与罗兰斯帝国签订停战条约之后向北方撤去，罗格林地区归罗兰斯帝国所有
- 罗兰斯帝国与海兰德王国由于粮食问题等原因导致矛盾激化
- 曼特兰因被友军背叛而成为凭魔
- 5年前风之佣兵团被冠以杀害罗兰斯第一王子的罪名，从历史舞台上消失，暗杀公会风之骨诞生
- 导师史雷诞生



- Another End：导师史雷打倒显主赫尔塔弗，但是未能让灾祸时代结束
- 海兰德与罗兰斯两军在古雷弗坎盆地进行全面战争，突然出现在战场的龙由两军和导师协力打倒，之后这场战争被称之为龙战役
- 以龙战役为契机，海兰德侧的艾莉莎与罗兰斯侧的瑟尔盖开始促进和平条约的缔结
- 导师史雷打倒灾祸的显主，开始净化玛提拉斯与大地灾厄的时代结束
- 导师萝丝诞生



# 跨界星探 Creator Spotlight

Featured 本期人物

## 三轮士郎
### みわ しろう/Shirow Miwa



## ■简介

日本漫画家、插画家，同时也是以 ryo 为中心的音乐团体 “supercell” 的画师之一。三轮士郎的绘画风格非常突出，角色通常看起来都是瘦骨嶙峋肌肉分明，甚至会采用很夸张扭曲的肢体动作来表现出富有张力的构图。如果有关注过他的工作实况，就会知道那些精细而硬朗的线条其实都源自于使用白纸黑墨的手绘，以及超长时间的细致勾画。因此三轮士郎漫画家出道至今虽然已有十多年，在漫画工作方面却不算高产。在 1999 年他以全一话作品《BLACK MIND》在青年向漫画杂志《Ultra Jump》上出道，之后在 2000 年开始连载其代表作《DOGS/BULLETS&CARNAGE》的前身《狗 –DOGS–》，并推出了全一卷的单行本。此外，他的插图还活跃于 ACGN 各界，比如《化物语》TVA、《火焰之纹章 觉醒》等作品中都有出现。



►《火焰之纹章 觉醒》DLC角色，来自《烈火之剑》的琳迪斯。

## ■关联游戏

除了插画和漫画的本职工作，三轮士郎跟游戏领域的合作也相当频繁。早期他的同人作品之中就有《最终幻想Ⅶ》的题材，而《鬼泣》的其中一部小说《Devil May Cry》的封面也是由三轮士郎绘制。至于进入更多玩家视野的契机，相信就是 RPG 系列《七龙战记》的外传了。NDS 的《七龙战记》首作由モ夕担当人设，2 头身的风格虽然可爱，但是给人一种较为低龄化的印象。而续作《七龙战记 2020》更换人设绘师为三轮士郎，在前作人设原案的元素基础上变得更为成人化而吸引眼球。之后的《七龙战记 2020– Ⅱ》以及最新作《七龙战记Ⅲ 代码 VFD》也都沿用了三轮士郎作为人设绘师。





■《鬼泣》同人画




▲《七龙战记》最初的人设风格跟如今相差甚远。




■“《最终幻想》系列”同人画

栏目主持 初心者 美编 NINA

# Works 作品推介



## ■Doujin

三轮士郎通常会以“m.m.m works”、“Gee”或者“m3w”的名义（取自 Miwa/ 三轮）参加 Comiket 同人展。此外还曾经跟参与过新纳一哉导演的游戏——比如《七龙战记》的モタ以及日向悠二，也就是“《世界树迷宫》系列”的人设绘师等出过合作同人志。而他自己在平面设计方面也颇有建树，因此还印制了不少有着炫酷图案的同人 T 恤来贩卖。

## ■Novel

### 月兔双魔镜

《月兔双魔镜》（ウサギツキ双魔镜）由知名轻小说作家杉井光负责故事构成，作者为樋口司。这部小说根据宇佐义大（这名字本身就是兔子的谐音）在自己的主页上连载的日记所形成的角色原案而写成。宇佐义大本身既是一个美术设计师，也是负责 supercell 各种包装设计的成员之一，因此找到同样是 supercell 一员的三轮士郎，来为《T 宝的悲惨日常》的前传小说《月兔双魔镜》绘制封面和插图，也就不出奇了。仔细对照的话，不难发现两者的角色确实一脉相承。

至于小说的内容，则是后宫、傲娇和电波的集合体——世人怀着怨念死去时，其灵魂会附着在“保有者”身上，这些灵魂和能力被称为“墓志铭”，而主人公则是注定要被邂逅的电波少女们杀死的万事屋大好人。一场恋爱悬疑喜剧与 TVA《T 宝的悲惨日常》遥相呼应……如果对这些元素都不抗拒的话，那么这两部作品都会带给你奇妙的观感体验。









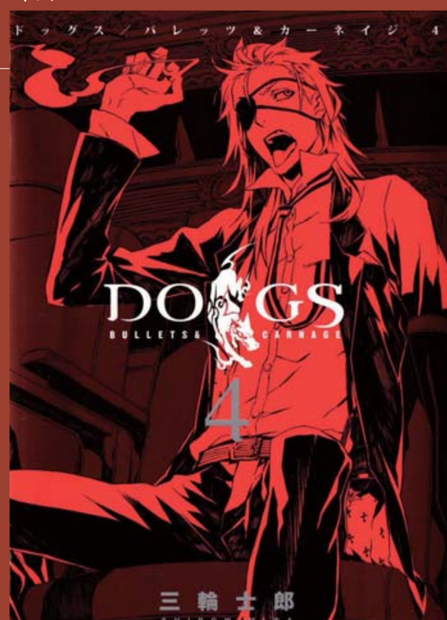

▲电波系TV动画《T宝的悲惨日常》，跟小说的人物对应起来意外地更萌了。

## ■Comic

### DOGS

三轮士郎在序章性质的《狗 -DOGS-》的单行本卷末预告了故事的后续，而过了 4 年后的 2005 年，他终于开始了新的连载。不过作品的标题改成了《DOGS/BULLETS&CARNAGE》，目前单行本已经出到第 10 卷（含 Zero 卷共 11 册）。因此在接触本作之前最好可以把《狗 -DOGS-》过一遍，才能对正篇的人物关系和剧情脉络有更好的理解。本作的 OVA 由 david production 在 2009 年制作，国内又译《暗夜迷途犬》。

《暗夜迷途犬》以地底和地面相连的城市为舞台，讲述了四位主人公与跟他们过去的有关的“神秘组织”之间的故事。被情同父子的弟子杀死了爱人的“传说中的杀手”；因掌握纷争之中的关键情报而被组织误认为是间谍的“情报员”；与这个情报员同组的白发赤眼青年，在一次英雄救美的行动中暴露了自己的不死之身；父母被杀并且失去记忆，却成为了杀亲仇人的养女而成长起来的少女……在充斥着各种“中二”台词和设定的氛围中，《暗夜迷途犬》虽然显得有些艰涩，但对于动作场面的描绘和帅气的画面构成，以及男性为主的角色群，无疑都是这部作品的受众所爱之处。







◀《Great Distance》收录了3DS游戏《二度勇气》的片头和片尾曲。

## ■Music

身为 supercell 御用画师之一，三轮士郎担当了其专辑及大部分单曲 CD 的封面图绘制。这些专辑多是运用初音未来音源进行制作，当然了也有像是 TVA《罪恶皇冠》片尾曲等真人演绎的歌曲。



■《告白/僕らのあしあと》收录了TVA《罪恶皇冠》和《黑岩射手》的片尾曲。




■《拍手喝采歌合》收录了TVA《刀语》的片头曲。

■三轮士郎为supercell的专辑和单曲绘制过不少主题画，其中诸如《恋は战争》等名曲的插图还制成了Figure。






■"《七龙战记2020》系列"广播剧CD封面。

# What's New 近况追踪

柳广司的"谍报小说"《鬼牌游戏（Joker Game）》8月宣布动画化，人设原案为三轮士郎。原作小说曾获得吉川英治文学新人奖以及日本推理作家协会奖。故事讲述的是在世界大战火种残余的昭和初期，帝国陆军的"间谍大师"结城中佐所设立的间谍育成部门"D机关"十二名精锐的活动。而在2015年1月，由龟梨和也主演的真人版电影也已经上映，漫画版则是由霜月かよ子创作。动画版将由Production I.G制作，导演为共同执导《攻壳机动队 新剧场版》的野村和也。




作为TRIGGER第二部完全原创的TV动画，《KIZNAIVER》以"共同承担痛苦的身体"为概念，描绘了虚构的未来都市之中，能够感知对方疼痛的少年少女们引导充满了争端的世界走向和平的故事。这个透出一股"中二"气息的剧本由冈田磨里担纲，导演为小林宽（TVA《神击的巴哈姆特 GENESIS》副导演、《Kill la Kill》演出），新锐原画师米山舞将三轮士郎的人设原案的风格完美地保留了下来，而TRIGGER一贯优良的作画品质相信也会让这部新作充满惊喜。




诞生于美国的3DCG动画《RWBY》来到日本之后就开始了一系列的本土化推广。除了邀请了大批知名声优为日语版配音之外，近日官方还开始了《Ultra Jump》上的漫画版《RWBY》连载企划，而三轮士郎便是这次漫画化的执笔作家。漫画版《RWBY》不同于本篇，将讲述RWBY队伍之中的四名少女入学"烽火学院"之前的原创故事。三轮士郎对硬派战斗场面驾轻就熟，所描绘的女性更是散发出独特的魅力，因此原作本身卖点就是美少女和大量动作戏的漫画化交给他来创作，真可谓是选对人了。



# 读编往来

UCG 全体小编们欢迎您到读编往来做客


读编往来 通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn





插图：木仙

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

★开篇先说两件重要的事情，一个是一年一度的 The Game Award 即将在下期制作期间开始，另外自然是各位 PS 玩家们关注的 PlayStation Experience 也会在随后召开，这两个重要的游戏界活动 UCG 都会进行直播讲解，到时候记得关注我们的斗鱼直播室哦！

★然后要提一下，之前我们预告的《潜龙谍影 V 幻痛 终极档案》终于快要上市了，这是由 UCG 与国内最专业的《MGS》主题论坛“谍海游龙”（MGCN）联合打造的《潜龙谍影 V 幻痛》主题攻略本 + 资料集，内容详尽齐全，正好《MGSV》中文版已经推出，简直是配搭享用这款年度正 GAME 的最佳书籍，各位客官不来一本么？

★最后预告一下，下期 UCG 正式开始年度游戏大赏，奖品仍然是游戏主机和精美周边样样有，到底大家是更喜欢沉迷赌牌忘记找女儿的父亲，还是钟情捡垃圾而没空寻回儿子的破烂王？赶紧想好你们的答案，并投出神圣的一票吧！

Email 非洲香蕉：想请问一下编辑部里玩《东京异境》的小编，这游戏要怎么刷钱？我玩到第四话身上的钱永远不超过四位数，想买个装备都要砸锅卖铁。

在 1.02 版本补丁更新前是有一个刷钱的方法，如果这位读者已经更新了版本的话那就只能慢慢刷迷宫来攒钱了。1.02 版本之前的版本（1.01 或者 1.00）在第 3 话时去站前广场的スターカメラ购买后缀是レイドⅠ和シェルⅠ的同属性两种回路，钱不多的情况下在购买时要尽量保持两种回路的数量相同，否则刷起来会比较累。买完之后去蓬莱町的质屋《大黑堂》将这些回路交换成豹尾、疾驱、刚毅、天恵、月影五种回路，然后卖掉。一个回路能够赚取 500 日元的差价，等刷到后面能够购买所有属性的回路时一次能赚 25 万日元左右。

Email 利尔德休里斯：微软新出的那个售价高达 150 美金的精英手柄编辑部的软饭们有人入了吗？求个全面评测啊！毕竟这手柄的售价都能直接买一台掌机了，也够买 2 张游戏碟了，要知道年底这大作如云的阵势简直就是血祭钱包啊！要买这个精英手柄确实需要一点点决心和动力啊！期待小编们能在我身后推我一把……

很想买，然而港版没有单卖的，只能等了。感觉我这话更像是拉了你一把，而不是推了你一把啊！

什么？这手柄现在这么难买？我赶紧去买一个，多少钱都可以！

日本 JAPAN TOP 5 统计期间 11 月 16 日 -11 月 22 日

1. 星球大战 战斗前线（PS4）
2. 索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士（PS4）
3. 索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士（PSV）
4. 欧米伽迷宫（PSV）
5. 动物之森 amiibo 庆典（Wii U）

# 编辑部游戏风向标

**COD 黑色行动Ⅲ | 3人**

与天斗，其乐无穷；与地斗，其乐无穷；与动视斗，其乐无穷！

——成功用BUG解了《COD 黑色行动Ⅲ》最坑爹的挑战的梦叶留言。

**光环5 守护者 | 3人**

一发入魂抽出顶级武器，结果要战区 8 级解锁，真是技术跟不上脸。

——很难打到 8 级的纱迦留。

**古墓丽影 崛起 | 3人**

“走哪儿塌哪儿”的传说正在延续。

——看到又一个遗迹在《古墓丽影 崛起》中变为废墟后，乙太如此说道。

**辐射4 | 3人**

每小时一片大力——是霸力丸，捡起垃圾心不慌！

——以成为传说神话级破烂王为目标的少，嗯哼，是中年人稀饭在被问及他的《辐射 4》游戏心得时如此回答道。

**星球大战 战斗前线 | 4人**

简直不敢相信这是 EA 的服务器！

——被本作网战的稳定环境深深折服的梦叶感叹道。

**怪物猎人X 试玩版 | 4人**

混乱之后来一发催眠，整个人都不好了。

——初战《怪物猎人 × 试玩版》“猫头鹰”中了双重 Debuff 的初心者。

**索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士 | 4人**

你永远都不知道手上的素材到底能不能合出想要的效果，而当自己确信真做不出来时天都已经黑了。

——被新的调合系统折腾得头晕的宇宙人如是说。

Email charles99：乙太老师好，我周围的同学、同事，玩得最多的手游就是《炉石传说》，很高兴看到 383 期的《指间方圆》别册将“炉石传说”的篇幅增加到了 3 页！前几期主要是规则、新牌、牌面人物背景的介绍，偏基础性质，希望以后能更深入一些。比如 383 期介绍“发现”机制时，可以进一步介绍发现职业牌的概率是发现中立牌的 4 倍。还希望介绍些常见的卡组，比如 T7 猎、动物园、机械法、奥秘骑、防战等，以及国内著名玩家的采访、卡牌插图介绍、彩蛋介绍等。再加入些娱乐向的就更好了，比如“理论而言，一个随从最高费用是多少？”之类的“职业选手水平等级考试”……由衷希望《炉石旅馆》栏目能够越办越好～

其实这位读者所说的一些内容有考虑过加到栏目之中，不过由于“炉石”专页的定位可能更加偏向于一些没有接触过《炉石》的玩家，或者是《炉石》的新手玩家，所以特意避开了一些层次较深的内容。当然，如果读者有需求的话，我也会在栏目中作一些平民向新手流行卡组的介绍，也请大家多多支持。

Email 好人：UCG 的小编们，你们好。我是游戏机实用技术的一位忠实读者，在购买该书以来，它伴随着我陆陆续续度过了许许多多的春秋，其间我挨个入手了 X360、PSV、3DS 等等游戏机，最初它们给我带来了数不清的欢乐，它们还承载着青春时与伙伴们共斗的时光。可是，令我担忧的是随着电脑网游的发展，人们纷纷把目光转向了 PC，因为在线人数多，服务器稳定，匹配时间短而受到大众的宠爱。于此同时，我家小区门口网吧林立，而惟一一家 Xbox 厅上周倒闭，看着自己新入手的 PS4，面对游戏价格高、联机没人打的现状，难道家用主机的时代已经没落了吗，是否会被 PC 网游或是崛起新秀手游而期待呢？

这个问题已经是老生常谈了，新事物的崛起和老事物的消亡是不存在直接关系的，诚然现在诸如《英雄联盟》一类的竞技游戏极其受宠，就连编辑部的几位编辑有时也会玩上两把，但是同时我们玩得最多的仍然是主机游戏。时间回推十年，正如现在的《英雄联盟》一样，以前你走进任意的网吧内，基本全是《魔兽世界》的玩家，我也算是《魔兽世界》的忠实玩家，但现在我只会在版本更替时将等级练满体验一下剧情，给自己一个交代，但当年玩的家用机，如今仍然是最得我心的娱乐手段。

在相比较之时，不要只看到家用机游戏价格相对较高、玩家人群少等短处，既然选择了这个平台，它肯定有吸引你的理由对吗？像我选择的理由很简单，我更喜欢主机游戏玩家这种生态圈。而你提及到联机没人打的“现状”，恐怕也是根据游戏而定的，比如我最近玩的《COD 黑色行动Ⅲ》基本都是秒搜的。



**神圣王国 | 3人**

这可能是今年最真实和最残酷的策略角色扮演游戏。

——初心者对《神圣王国》的友军伤害设定感到哭笑不得。

**舰队Collection | 2人**

这次我镇守府就算倾家荡产也要捞到欧根！

——因为入坑太晚导致没有欧根的宇宙人听闻秋活掉欧根后发出咆哮。

**热情传说 | 1人**

战斗时如果一直是这个视角那么玩家们一定会被艾杰恩给人道毁灭。

——秋沙雨在战斗中操作艾德娜时将镜头调至仰视并拉到最近后就有了绅士般的视觉享受。

**最终幻想XⅣ 3.0 苍穹之禁城 | 1人**

9999999999999999999999！！

——由于新地图的高低差导致不停摔死的八重樱在喊话频道里说得最多的一句话。

**美国 USA TOP 5**（统计期间 11 月 8 日 -11 月 14 日）

1. 辐射 4（PS4）
2. 辐射 4（XOne）
3. COD 黑色行动Ⅲ（PS4）
4. COD 黑色行动Ⅲ（XOne）
5. 古墓丽影 崛起（XOne）





Email 唉：最近在网上看到了这个 SQUARE ENIX PLAY ARTS 改“DC 漫画变体系列”斯巴达勇士蝙蝠侠感觉不错，不知道小编感觉怎样，还有这个系列的手办质量怎样的，值不值得入手？

SE 的 PA 改系列做了这么多年，一直保持了一个特色，那就是“只要是看不到脸的角色，一般质量都很赞”，所以如果这款蝙蝠侠的造型很对你胃口的话，就放心大胆地入吧，绝对不会失望的。但对于露脸的角色，就完全看 RP 了。当然必须肯定的是，PA 改的素体品质一贯如此，可动涂装等方面都挺不错，问题主要是出在头雕上。一是人物表情僵硬，无法还原游戏角色的神韵，二是头发的处理仿佛是从泥浆里拎出来的一般质感，这两点能不能接受就完全因人而异了。不过偶尔也有例外，比如《MGS 和平行者》的 BIG BOSS，无论是面相还是细节均属上乘。

Email 万兽无缰 6.29：我的双十一真的是当普通的一天过。因为本人是个急性子，想买的东西基本都等不到“双 11”就入手了，而且入手的都以数码产品居多。“双 11”的时候折扣都很少，甚至没有折扣（比如“双 11”之前入手的 SONY WS615 在“双 11”的时候竟然还涨了一百块钱……）。不过我还是凑热闹地用两位数入手了“闪迪”的 64G 内存卡，家里也赶上了一趟“双 11”的“末班车”，用比较低廉的价格入手了一台 50 寸的电视。“双 11”真心让“无心插柳”的人也能“柳成荫”啊……

没记错的话，“双 11”当天凌晨我们刚好在截稿。如果不是听到同事们突然发出“啊我被挤出来了！”之类的悲鸣而被吓到，估计我直接就忘掉了这个人造节日。

抬价再降价促销，难道不是购物狂欢节的定番吗？我们早就看穿了所以基本无动于衷。

虽然之前也曾经凑过热闹捡了点半价衣服（没钱），但那种看中哪件哪件就缺货的购物体验，还有之后的到货速度都让咱“呵呵”了。另外就是越临近年末却越是无欲无求……除非有游戏店也能打折？

# 视频关键帧

主持人：雪楠

Hello，各位读者朋友们，这里是 UCG 视频组的小板块《视频关键帧》，我是视频组的雪楠。经过上两期 SOS 以及林克斯同学的介绍，想必大家对我们视频组已经有了一个大致的了解。与文编相比，视频组的编辑们，只是采用了不同的方式来工作而已。平时，两个部门之间的协作是非常紧密的，彼此都是 UCG 大家庭的一员，大家本质上都是一样的，除了…我们还没有小编形象，嗯嗯…还没有小编形象…让我们来换个话题吧～

11 月初的时候，小编有幸亲临了一年一度的暴雪嘉年华现场，算是圆了作为一个暴雪粉丝多年的梦想。与 E3 和 TGS 等游戏展相比，暴雪嘉年华本身更像是一个巨型的粉丝派对。开展前一天，已经有数量众多的玩家群体云集在会场门口，为的是购买周边或是与网上的好友见面，更有甚者提前一天开始为嘉年华的开幕式排队了，暴雪强大的品牌号召力以及粉丝忠诚度可见一斑。给我留下深刻印象的是在嘉年华闭幕式结束后，主办方是不清会场的，玩家依然可以在会场里玩游戏或者拍照留念，直至自行离去。与其他展会相比，这样的设定让暴雪嘉年华多了许多人情味。各个游戏团队的工作人员，在送走了玩家们后，也会聚集起来，进行团队内部的游戏对抗赛——用自己创作的游戏互相一较高下，这对于参赛者们来说想必是一件很有趣的事情吧。UCG 383 期光盘中收录了这次暴雪嘉年华 2015 的现场集锦视频，还没有看过的同学，可以扫描文章最后的二维码观看哦！



▲位于洛杉矶尔湾市的暴雪正门

我最近拜读了因获今年科幻小说“雨果奖”而备受关注的《三体》三部曲，少看科幻小说的我被这部作品深深地折服了。硬科幻的冰冷和人文精神的温情，被作者刘慈欣在这部作品中完美地结合在了一起。作者那超高的眼界和想象力也让人叹为观止。如果你还没有看过这部书，那么请不要让自己错过这部伟大的作品。在这里和大家分享其中的一句颇有感触话吧——“迷恋土地和家园，已经不是孩子了却还是不敢出远门，这就是你们灭亡的根本原因。”抛开小说剧情不谈，个人认为把这句话从宇宙层面缩小到我们的人生层面，也同样是适用的，畏步不前，往往是我们许多人生遗憾的始作俑者。这里最后再和大家分享一个有趣的小科幻动画片（地址请扫面上方的二维码哦），如果你已经看过《三体》了，那么其中讲述的宇宙文明之间的冲突可能会让你会心一笑。

为了写这么点文字，小编我几乎花掉了一整天的时间，发现文编果然是一件辛苦的工作，难怪他们都有小编形象…好了，这次就先到这里了啦，各位读者下期《视频关键帧》再见咯～ Bye Bye！

▲ 2015 暴雪嘉年华 现场集锦

▲推荐小动画《Johnny Express》



全球 GLOBAL TOP 5 统计期间 11 月 8 日 -11 月 14 日
1. 辐射 4（PS4）
2. 辐射 4（XOne）
3.COD 黑色行动Ⅲ（PS4）
4.COD 黑色行动Ⅲ（XOne）
5. 古墓丽影 崛起（XOne）

Email 姆Q吾の妻：本人是文字游戏爱好者，PC上的文字游戏玩得蛮多的，但是为什么主机上文字游戏那么少。如果主机上有《脑内彼女》的女装系列移植的话绝对要买，伪娘最高（够）。

主机平台的文字冒险游戏很少么？（看看往期的 Otomate Dream 发售表）

如果算上乙女游戏的话主机平台每个月的文字冒险游戏其实挺多，就看是否合各位读者们的口味了。不过家用机平台的文字冒险游戏不多倒是真的，文字冒险游戏现在基本都集中在掌机平台上。

Email 温州KFC：一直有个问题，众小编是如何学日语的，有没有什么好的教材推荐一下，虽说现在中文游戏推出很多，然而价格却是硬伤，况且屌丝希望学好日语去日本旅行也不会有交流上的问题。

其实中文版游戏的价格也还行吧？并不会比日版游戏贵太多，有些国行版简体中文游戏的价格反而更加亲民，这位读者不妨多多留意一下。说到日语教材的话，对于毫无基础且非专业的初学者来说，大概看的第一本日语教材就是《初级日本语》了吧，先从背好五十音开始吧。我个人的话还挺喜欢挺日语歌的时候边看歌词，不知不觉中就能学到不少单词。

Email 圣：现在游戏里有好多妙趣横生的对话，《上古卷轴5》里的："我曾经也是一位冒险者，直到我的膝盖中了一箭"，当时就把我给逗乐了。游戏里的小幽默带给玩家的会心一笑，往往能给其本身加分不少，关于这类小幽默小编们有木有什么可以分享的呀？

我曾是一位废土救星，直到我捡到了人生中的第一个垃圾……

我曾是一位狩魔猎人，直到我打完了人生中的第一盘昆特牌……

我曾是一位纯洁的女大学生，直到我在探险时因为被扎伤而感到了一阵快感……

我曾是一位横行雅南的猎人，直到我知道了圣杯地牢的存在……

我曾是一位快乐的小编辑，直到我知道了明天就要截稿……

还不快给我回信！！！！

Email 流星P：作为一个日式游戏的爱好者，更是一个世嘉粉，最近最高兴的事就是《战场的女武神》的新作终于可以有了，心里真的好高兴！从知道世嘉注册新的《女武神》IP那一刻开始，几乎隔两三天都会在网上查看有没有《女武神》的消息。之前一直在担心是不是手游或者是柏青哥，现在终于知道是主机的新作，那感觉真的如释重负！不过现在从杂志小图上看，感觉角色都改拿冷兵器作战，这里有点担心，改成这样真的好吗？3代的系统我觉得是最好的，别为了过分的改革而丢了系列的灵魂，要知道她不是一款动作游戏。不知编辑部里面有多少它的粉丝？

编辑部《女武神》粉丝还是不少的，我算是半个吧。但我总觉得自己关注的重点不太对，我更关心的是一代的重制版，主要是当时还没有奖杯系统，但按我当年的玩法应该早就白金了。四周目下来研究各种极限回合数，最后还故意把人全都死光，然后去雇了一群大众脸士兵，欢乐得要命，想想就哈哈哈哈了！（果然重点不对啊）

Email 理想国的贤者：11月24号《血源诅咒 老猎人》就要发售了，作为一个错过了《血源诅咒》的手残玩家这次真打算自虐一下试试。既然决定要玩，当然要做足充足功课，正好VGtime做了直播，我当然要借此机会一睹为快了。怎么说呢，这直播看得我也是万分纠结啊，80多级的号都被虐得不要不要的，我这种没有老司机带路的新手猎人真的能走到最后吗？虽然在我的心中，有个勇敢的小人一直在大喊"不要缩！往前冲！"，但一想到整晚整晚时间搭进去可能还打不倒一个BOSS，我还是……orz。顺便问一句，这游戏找老司机带路真的可行吗？

要玩的话，自然还是通过自己的力量前进才能得到最大的成就感，当然老司机带路是绝对可行的，悄悄告诉你，其实编辑部里面就有一个人的白金是跟着老司机混出来的哦。至于等级问题，这游戏的机制下，玩家角色越强，敌人也会得到相应的提升，除了更高的等级能让角色变得更顺手外，BOSS能一下打死你的攻击，你还是撑不到第二下……至于是不是纠结，这么说吧，在得知《老猎人》会发售同捆版之后，小编我已经把游戏卖了二手了（未白金），当时美曰其名为回笼资金，然而如今在豪斯星球上奋战的我，其实也已经没有原力去重新开《血缘》的坑了。

对呀！打什么《老猎人》啊，做人不易，就不要难为自己了。

《老猎人》已经发售了啊，你快点搞定《辐射4》，抓紧写《老猎人》的攻略啊！

……



Email 奇跡でしょう、少年！：UCG的大大们居然负责了《吉尼斯纪录游戏版》的翻译，6666。我在亚马逊上曾经买过一本2015年的，无奈回来有太多东西看不懂，请问你们可以往书上补充东西吗？咱们把胜负师也加进去吧，体现我大天朝威风。

中文版的《**吉尼斯世界纪录大全2016游戏玩家版**》™的确会有一些独家的中国地区内容，不过因为认证过程还是比较严谨而漫长的，所以起码这一回胜哥是暂时还没能被加进去，但说不定以后的确会有机会。

我个人的成绩如果能入选自然是最好，不过我更期望的是各位中文玩家们能够加入到挑战的行列当中，让你们能够登上《吉尼斯世界纪录大全游戏玩家版》，那我们合作推出中文版的真正期望才算是被实现了，期望各位达人高手们能够尽情参与和尝试创造**吉尼斯世界纪录称号**！

Email Duke：各位编辑大家好，我在看上一期《辐射4》介绍时有些问题需要确认一下。介绍内容里称SKILL被取消，而且称不再支持以前的回合方式，只能变成射击游戏。但我的朋友在玩了PC版后却告诉我，SKILL仍然有，而且按Q就可以进入回合战斗。我想确认一下，是否主机版和PC版有很大的差异，还是哪一方搞错了？

另外，目前UCG在介绍游戏时（不是详细攻略，而是那种一到两页的介绍）能否加一项，说明游戏是否支持本地多人一起玩。我目前有一台PS4，很想和朋友一起玩（不是联网，是同屏的那种）。但现在除了"《无双》系列"就找不到了，而在商店买游戏时，外包装上的说明也不是很准，经常只是把网战支持的人数列出。如果未来UCG在介绍时（比如前线、黄金眼等）能说明一下本地支持的玩家人数，那就太有帮助了。

SKILL系统是取消了，你那位朋友应该是把PERK和它搞混了。至于以前的回合制在《辐射3》就取消了，按Q进入的是V.A.T.S系统，这个系统的确是专为RPG玩家而设的。至于主机版和PC版之间的主要区别嘛，大概是MOD的多样性吧（喂）。笔者大人所言甚是，毕竟无论网战多么好玩，也不会比好友同聚一堂并肩作战来得有趣。其实很多游戏都有着同屏合作，就以最近的游戏为例吧，《COD 黑色行动Ⅲ》就支持分屏合作。笔者可以通过查看游戏信息栏的"本地X人"来判断游戏是够支持本地多人游戏。

读编交流 EDITORS & GODS

读编往来

Email 铭爱于心：女儿丢了，父亲迷上昆特牌；儿子丢了，父亲迷上捡破烂。

所以说，今年的年度游戏是《昆特牌3》呢，还是《捡破烂4》呢。（好像有哪里不对）

北方赌神与波士顿垃圾王的终极对决，我投一票给垃圾王。

喂！你们都忘了《人贩子V》啦！

Email waci11：请问《PlayStation 专门志》是否包含《次世代专辑》中所有 PlayStation 主机的内容？还有以后还出不出 PSV、PS3 和 PS4 的专辑了？

目前《PlayStation 专门志》的定位主要还是以索尼独占游戏为主。而《次世代专辑》则是偏重于跨平台的家用机作品，所以攻略的选择上会各有取舍，尽量避免两本书出现重复的内容。所以各位请放心全部买买买哦（咳咳）。至于其他主机专辑嘛，目前因为要制作年末的各种内容，所以暂时还未有推出的计划。具体要到明年之后才能确定。

Email cllili1：说实话，在双十一到来之前我还真想过有什么想买的！但想来想去也没什么想买的，关键是买游戏没便宜啊！来个满500送200多好……

如果你说的"买游戏"也包括国行的话，那么据说这次PS4和XOne其实都有搞活动。而且降价幅度还挺大的。

我就不说那个令人汗颜的价格对照了，看来店小二又是个临时工。不过满500送200这种活动，估计一般的店家除了清理旧货是不可能有的，官方店倒是可以多点考虑一下这种推广。

Email LATE- 雷特：请问小编们有没有因为QTE过不去而摔手柄的么？我摔过一次，不过自从摔了以后我再也不摔了，事情是这样的：在玩《火影忍者 终极忍者风暴3》时，突发奇想，把难度调到最高，一次QTE中因为太难，所以总过不去。结果急了，把手柄摔在床上，这时一个完美的抛物线在我眼前划过，直奔鱼缸，我一个帅气的冲刺冲向鱼缸把手柄接住但手滑手柄飞向了一边直奔我的手机，我又一个百米冲刺，把手机抱住，这时手柄以完美的抛物线，飞向我的"鸟蛋"，以满分命中，这时我发出了100分贝的叫声，回荡在我耳旁。然后就没有然后了，结果是三周没上体育课……

从信中不难看出这位读者应该还很年轻，而且作为热血漫画爱好者，火气有些大也是在所难免的，但是洞悉一切的筒子君我已经发现了你的惊天秘密。你家的卧室竟然有一百米！！！而且从有鱼缸这个细节来推断，装修也应该十分豪华，能拥有这样一个卧室一直是我的梦想。这位"壕"朋友要不要订上个一百年的杂志来压压惊呢。另外要说摔手柄这份心，我是经常有的，有时打得不顺心了连电视都想砸，然后每次抬起手的时候想了想自己的工资，也就释然了。最后关于QTE的话，其实倒还真没有过觉得难到要摔手柄的地步，个人关于QTE最大的噩梦是《阿修罗之怒》的无限连打B/○，游戏完美以后生生的按坏了一个按键，至今仍心痛不已。

Email Jiunn：编辑们好！我是《神海》迷，也是索饭！我想问下明年出的《神秘海域4》会不会有中文配音呢？因为最近出的《光环5 守护者》和《古墓丽影 崛起》都有中文配音。这令我万般感慨，终于不用再为了专心看字幕而错过游戏的精彩画面啦！

即便我感觉90%都不会有，但是这不能成为阻碍你期待的理由，虽然微软在游戏中文化的力度远不如索尼，但游戏中文配音这一块倒是比索尼要走得远多了……

Email 疾风之翼：UCG 的小编你们好，本人是UCG与《掌机王》的忠实读者。之前你们380期的TGS报道真是相当有趣，游记视频也拍得不错。而我在《掌机王》238期中也有看到TGS报道，当中有个细节我相当在意，你们的视频组同事是叫"雪楠"对吧？在他们的游记中通篇写作了"雪男"。一开始我还以为是拼音输入法的错误，但是当我看到两书中一致的部分时（如"池袋的意外惊喜"），看见你们写的是"雪楠"，他们还是"雪男"，就觉得这绝对是故意的……不知雪楠本人有何感想？本人是觉得挺不错的啦，白色的大猩猩某种意义上也挺萌呢。

很可惜事实上并不是什么"白色的大猩猩"，更不是什么"来自雪国的美男子"，人家可是视频组的头头！虽然戴眼镜看上去呆萌呆萌的，但其实背后隐藏着极深的BOSS怨念（已经能感觉到背后的杀气了），他本人还是个《街霸》爱好者而且偏爱豪鬼哦！（爆了这么多猛料我不会有危险吧……）

Email 592912878：虽然现在是个信息爆炸的时代，在网上可以在第一时间了解到最新的游戏资讯。但我还是喜欢看UCG书上的新闻攻略。381期的杂志内容我都很喜欢，从头到尾读的都很仔细，现在正在打《变形金刚》，虽然有PSV也喜欢日式游戏，但是日语伤不起啊，只能在本期杂志里过一过《东京异境》和《无夜之国》的瘾了。看了年底的阵容，我真是为我的钱包君在哭泣，目前最想玩到的就是《星球大战》和《重力异想世界2》了，但只能等到寒假回家了。不过想想马上就能玩到小V的中文版《数码宝贝》就高兴啊！最后祝UCG越办越好，小编们越来越帅，越来越美。

感谢读者的鼓励！确实明年1月下旬开始发售的游戏有好多都值得买买买，对于几个平台都有的人来说估计就是"月光手"了。想想就觉得既兴奋又哀伤。

说不定哪个游戏延期一下，那我们的钱包君还能有救！

这真是一个善意和恶意并存的愿望。

Email 绪方里奈酱：《夜游》中有个设定我觉得很有意思，就是遇到穷追不舍的妖怪时，可以躲到灌木丛里，这也就罢了，但是打最终BOSS时，也可以躲在石柱后面我就不太懂了。这场战斗的场地是完全开阔的，其他时候躲到草丛里还可以说是让妖怪看不到自己，可是在一片开阔场地上，躲在石柱背后真的有用吗？这不是哄小孩玩吗233？还有，我看小编说这游戏白金的难度很低，个人感觉也的确如此，但其实只要加入一个奖杯，就能把白金难度翻个十倍——"一次不死打通游戏"。如此看来日本一还是很善良的呀哈哈哈。

"掩体躲藏"的这个设定我也曾在心中默默地吐槽过，特别是在最后战斗中使用时完全就是掩耳盗铃嘛！不过转念一想，假如把整个《夜游》的故事都当做是小女孩的臆想倒也能解释得通，所有妖怪都是想象中诞生的，只要紧紧闭上眼睛，就看不到它们，自然也不会受到伤害啦。由于官方并没有对整个故事给出一个具体的说明，每个玩家在通关后可能都有不同的理解吧。至于你说的"一命不死打通游戏"这个杯，听上去似乎很难，但实际上比起《胧村正》那种"死狂难度"的奖杯可要容易得多了。除了第6章与肉球怪的战斗是个难点外，其他章节应该都蛮好过的。其实我在玩《夜游》时往往是死在了非主线必经的路上，正是应了那句话：不作死就不会死啊……

Email 巴拉拉小魔男：在382期杂志上面读到了乙太写的《变形金刚》攻略研究，杂志攻略写得相当实用，根据文中的要点，个人已经非常接近全奖杯，然而由于平时看过杂志的视频直播，乙太的操作水准，感觉并不足以白金这个游戏。这里想请问下，他是通过了什么样的手段白金的游戏呢，为什么觉得要比直播时强出了许多。

一边打游戏一边做解说其实是一项相当困难的工作，工作中的我打起游戏来绝对是一个安静的美男子，所以事实上大家在直播中看到的表现，连我真实实力的一半都没有！另外因为要编写攻略，所以其实在游戏过程中，会关注一些很琐碎的东西，通过这些细节寻找方法的过程，就是了解一款游戏的过程。虽然对操作不会有显著提升，但是往往在游戏时能做出更加正确的判定，这样一来操作上的问题也能得到一定程度的弥补。不过实际上，我还是很强的就是了！

## 如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

### 本期奖品

大奖

PS4平台官方中文版

《星球大战 战斗前线》

各类主机专辑4本







### 379 期奖品

**大奖：PS4 版港版英文《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》**
**各类主机专辑 4 本**

**手提袋得主：**

1291658162@qq.com
风战士

**专辑得主**

413695725@qq.como —— ヤ .. 鹏 . ご流星雨

526631478@qq.com —— 星光男

dicky.long@163.com —— 大卫猪肝

3184732871@qq.com —— real

**本期问题**

1. 你对本期杂志的评价如何?
2. 年底游戏大潮中你最在意的游戏是哪一个?

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2015 年 12 月 22 日，以发件日为准。

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！”

淘宝动漫游书店 acgbook.com　官网在线购书频道 b.ucg.cn　UCG 口袋微店 vd.ucg.cn

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000

Email VVVVVaNNNNNN：我特别喜欢“读游戏”这个栏目，就算是很多原本并不会玩的游戏，在看过《读游戏》的介绍之后也会产生兴趣，特别是一些剧情很有深度的作品，看它的“读游戏”那可是相当过瘾的。可惜“读游戏”这个栏目并不是每期都能有，而且有时小编们在写“读游戏”时都是从读者已经玩过游戏的角度出发，作为并没有玩过游戏的读者看来，很多地方不是太能看懂。比如最新一期杂志上《热情传说》的“读游戏”，全部都是人物的分析，虽然很详尽，但如果能将游戏的故事梗概也介绍一下就更好了。希望小编们可以采用我的建议。

在上期写《热情传说》的读游戏时我也曾经考虑过这个问题，不过本作的故事线索分得很散，考虑到《热情传说》有发售中文版，最基本的剧情理解对于玩过游戏的读者来说是没有问题的，而且在 364·365 期与 366 期的攻略里我也曾经写过剧情梗概，再写一次也只是旧事重提。《热情传说》的这篇“读游戏”最主要的目的是让读者们能够更加深入地了解角色和世界观，《热情传说》的剧情线索分得很散，关系到角色成长的内容甚至塞到了污垢熔炉相关的特殊对话之中，想要了解本作剧情的话直接从角色身上进行总结归纳反而要比在游戏主线剧情下功夫更加容易懂。不过如果日后还有机会写读游戏的话我会考虑一下这位读者的建议。

---

Email 星期六德雷克：看过网上《沙滩排球 3》的相关介绍以后觉得这游戏不买来批判简直对不起玩家这个称号啊！各种摇啊摇已经无法满足了，竟然还有泳装滑落这种杀必死简直不能忍！不知道编辑部的各位绅士们作何感想啊？

啥都不说了！最强版预定没跑！

楼上说的好有道理！最强版预定没跑！

你们说的都对！最强版预定没跑！

你们这些人太污了！最强版预定没跑！

……我已经能想象游戏发售后编辑部会污成什么样了，年轻人啊真是……最强版预定没跑！

---

Email 我爱鬼畜：看到读编往来出现了 UCG 视频大大们的栏目，连续读了两期。没想到一个是主机制霸，一个是机战迷，还有街霸高手。看来做视频的编辑达人也得是不折不扣的游戏人。

实不相瞒，如果有留意的话也不难发现，有时候做攻略的文编们缺少三头六臂，视频组的同事们还会赤膊……呃，是亲自上阵。比如最近的《辐射 4》“视频黄金眼”就由机战迷林克斯同学连夜爆肝制作而成。据说他还打了《口袋妖怪 红·蓝宝石》的重制版。在编辑部能通吃成这样的视频达人也就他一个了吧。

---

Email 瓜呱呱：以前没玩过《辐射》这个系列，不懂到底是个啥类型的游戏。于是在 QQ 群里问了一句，想请玩过的人给点建议。没想到他们几乎是异口同声地说“这是个捡破烂的游戏”……什么情况？听完后我不禁有点方（I'm so square）。

这代的确把捡破烂这一要素发挥得淋漓致尽，毕竟破烂都有用，装备改造建设聚落都要用到。不过每个人的《辐射 4》都不同，例如我就是剧情向，每天都在找支线做支线偶尔做做主线，而饭老板就每天都在捡破烂，要不然就是建屋子。话说《辐射 4》为了迎合新玩家做了很多改变，本作还是很适合系列新玩家进坑的。

---

Email FooooooChun：想问问小编们给朋友安利动画和游戏有没有什么特殊的诀窍？

最近两年安利等级在不断下降，我现在给别人进行安利基本都只会说“Buy！ Just Buy！”。

你这不是安利，根本就是催买狂魔吧，前两天我在购物网站看一些小饰品时你也对我说过这话。

哎嘿☆

言归正传，给别人安利游戏的话通常从对方喜欢的领域去下手会比较好，如果对方喜欢声优，那就从作品的声优阵容角度来给对方安利，如果对方是颜控哪尼，那就从人设这方面下手。不过如果这个作品从各角度都没法引起对方的兴趣，那么也别去勉强对方。

# 小编寄语

## <努力工作，拼命玩！>



### 秋沙雨




☆これはオレの全てだ！——写完这期读游戏后的惟一感慨。

★下个月的这个时候《苍穹之法芙娜 EXODUS》最终话也已经播了，作为从一期第一集开始看到现在的观众真的有种一切要结束了的感慨，打算等最终话结束之后再去重头再看一次。说到这个，一期的蓝光BOX的预定在这期截稿前已经卖切了，还好在19话播出后我就跑去下了单，否则又要后悔个几年。顺便一提《噬神者 OFF SHOT》第二卷也跟着一起切了。还是那句话，买了再后悔总比后悔不买要好，更何况这两套BD也无所谓什么后悔。

**本期个人签名**
Where is Azul.

### 胜负师



【铂】最近迷上了《一拳超人》，很久没看过这么有意思的作品了。把ONE的原作、村田雄介的重制版还有动画版都看了，完全是三种不同的体验！原作的草稿涂鸦风属于一旦接受就很带感的典型；村田老师的大魄力分镜和GIF画法极具震撼力；而动画版的进度喜人，对于看惯了10集一个BOSS的人来说，简直有种“幸福来得太快，我还没有准备好”的赶脚。

【金】“《一拳超人》游戏版将于2016年夏天推出，平台为PS4，由CC2开发，BNEI发行。游戏风格并不太像《火影》，而是更接近于CC2的另一款代表作《阿修罗之怒》，其中有大量毁天灭地、华丽到爆炸的QTE演出。由于埼玉老师实在太强，所以游戏中经常会操作其他英雄，通过战斗（或拖延时间）蓄满ONE PUNCH槽，埼玉老师就会及时赶到，一拳秒怪……”算了，我实在编不下去了。（以上都是我胡编的，千万别信！）

【银】埼玉老师是兴趣使然的英雄，ONE和村田都是兴趣使然的漫画家，他们做自己喜欢的事只是因为兴趣，并没有计较太多得失与回报，比如ONE的原作就是免费发网上的，村田老师画重制版也没有一分钱稿费。游戏编辑算不算得上是兴趣使然的职业呢？但做久了依然免不了滋生功利心，老夫惭愧啊！

【铜】第一次拿全部的小编寄语安利一部作品，不过感觉挺好，像是找到最初来编辑部时，那种兴趣使然的心情。

**本期个人签名**
我很忙的，给我压缩到20个字！

首次安利

### 梦叶



@因为受邀前往参加《星球大战 战斗前线》的香港发布会，第一次来到了平常没有涉足过的上环荷李活道，与之前以购物为目的而去过的旺角等商业区不同，这里完全是另一幅景象。老外聚集的各色酒吧和咖啡馆，各种不同风格的建筑相邻坐落，给人感觉每一眼都是不同的世界。特别是那些别具特色的咖啡馆，可能也与之前的工作有关，每看到一家小店都想冲进去喝一杯坐坐，虽然在国内也经常能看到不少类似风格的装潢，但始终觉得少了点什么……感觉就像是一张照片加了滤镜和没加滤镜的差别……总之，以后找机会一定要来漫游一趟。

@现在已经养成了睡前补旧漫的习惯，因为从来没接触过橄榄球而且作画又是村田雄介，所以自然就选择了《光速蒙面侠21》。啃读的过程中越来越觉得村田老师真是难得的良心，在扉页和目录页有各种有趣的互动内容不说，还有加入了不少小篇幅的搞笑故事，本篇内容的作画质量更是让人叹服。下一部预定补课的是早有耳闻但始终未能入坑的《五星物语》……我这是不是在作死啊？

**本期个人签名**
果然出差跟旅游是两码事。

### 宇宙人



★常言道上得山多终遇虎，人作死就会挂。喜欢晚上关灯玩恐怖游戏的我最近终于还是做恶梦了……而且内容还是标准纯正的那种路上撞到鬼的恶梦，虽然不至于被吓得满身冷汗，但醒来的时候心跳加速。都多少年没梦见这种东西了呢……按道理现在我早就不怕这种东西的，难道睡着了魔法耐性会减弱？还是说对灵异防御机能被关掉了？看来最近得收敛一点了。

☆于是自从收敛以来，睡觉之前会做的事情就变成了看轻小说。说起轻小说，个人其实是个不折不扣的原作党，因为有太多好作品改编成动画改烂了的例子，所以如果动画发现有好看或者有兴趣的话，我会去补原作。不过最近对这个想法又有所变化了——有些动画虽然改编得烂，但至少能让人看下去，后面就会发现原来这剧情走向还是不错的。而原作——特别是小说，如果看了开头发现烂的话，很可能就直接弃了，最近读的那本就是这样子。如果不是看过动画的话，估计看两三章就弃了。

**本期个人签名**
等等！《电击海王星》已经断货了！？我还没买啊！

### 八重樱



不知不觉，国服的《最终幻想XⅣ》已经开服一年多了，前不久迎来新一次版本大更新，等级提升至60级，并且加入了日语语音、全新的种族和职业。虽然从今年开始，由于种种原因，我基本是半AFK的状态，连主线任务都是版本更新前不久才刚刚做完的。可是我始终坚持认为FF14是一款符合电视游戏玩家审美的高品质网游，这也正是为何我始终无法放下这个游戏的原因。特别是剧情方面，绝对传承了FF系列一贯虐到死的特色，在做50级主线的最后几个任务时，我几乎是一把鼻涕一把泪地打过去的。而新版本的主线更是虐到飞起，让人恨不得给编剧寄刀片。

其实FF14在国内的运营状态并不算非常理想，去年刚开服时，简直就是人满为患，盛大也一口气开了几十个服务器来缓解压力。可是一年多过去，现在却只剩下不到十个服还在运营。当然，会坚持玩到现在的，基本都是死忠用户，但国服与国际服的巨大落差还是让运营方和SE都深感无奈。游戏确实是好游戏，盛大运营的也不算差，只是国内玩家，特别是网游玩家对游戏内容消耗速度实在是太快了，而FF14中大量需要花费时间才能感受到魅力的元素他们并不愿意去体会。

说了这些感觉自己有点像祥林嫂了，如果有小伙伴还愿意来玩FF14的话，欢迎来找我。我在电信一区的拉诺西亚服务器，ID叫“八重樱w”。别问我为什么多了个“w”，我是不会告诉你ID被占的。

**本期个人签名**
推荐好有趣的蜂蜜黄油味薯片，绝赞！

### 伽蓝



最近抽空把《巫师3》的“石之心”DLC打完了，打到进入画中世界的相关剧情时，那位痴情的妻子真是让我感到好忧伤，好久没试过玩游戏这么入戏了，而对这种会讲故事的制作组真是没辙了。

趁着周末的双倍经验把《COD 黑色行动Ⅲ》的网战转生了，这代网战真的太好玩了，而且向大家推荐我最爱的近战小刀流，这种近战打法配合新增的滑铲冲刺，再加上Spectre这个专家简直逆天，根本不需要和人家用枪去对冲，一个接一个吧唧吧唧地捅简直不要太爽啊！

**本期个人签名**
要么认输，要么奋战——至少可乐上面是这么写的。

## 三日月



趁着撰写攻略的功夫，我把《辐射4》给白金了。白金难度确实不高，设计思路和《上古卷轴5》基本类似，就是让玩家把所有的元素都玩一次就能白金了，需要刻意去刷的很少。虽然耗时肯定不少，但过程总比要你无脑刷或者找收集的游戏愉快多了。

《辐射4》为了迎合新玩家做出了不少改变，可能对于销量和大部分玩家来说都是件好事，但对于老玩家来说可能就不是了，这也是很多老游戏系列以及老玩家现在所遇到的问题之一。

话说TGA将至，我粗略看了看最佳游戏提名，发现《昆特牌3》和《废土拾荒王4》同时并列其中。我回想了一下我在这两个游戏的感受（毕竟都白了），直觉告诉我BUG多一点的那个会胜出（喂）。

《老猎人》在临近截稿期的时候发售了，身为猎人一员的我还是抽空去试了一下，结果发现由于是二周目和久疏战场的缘故，敌人防御高就不说了还疯狂误操作，看来是时候离开联邦回归雅南了。

**本期个人签名**
Winter is coming.

## 纱迦



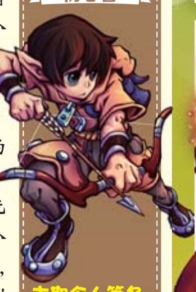
★终于，在这个11月的下旬，编辑部所在的城市不负众望地降温了。当天出门就感觉略冷，不过秉承春捂秋冻的古训，我面不改色地前进。结果，到了下午就感到喉咙有烧灼感，赶紧喝水，喝好多开水，总算是没进化成感冒，不过目前还是喉咙痒痒的。

★《COD 黑色行动Ⅲ》果然是个惊天大坑，害得我这期几乎没玩《古墓丽影 崛起》。不过好歹是用BUG把真实难度的战斗模拟给过了，这样一来全成就也就有了希望。接下来可能要先放一下，欠的游戏债太多了，得先打点儿自己想玩的游戏放松一下。反正这货还有4个DLC，不急。

★随着身边支持支付宝的店越来越多，最近也逐渐喜欢上了这种交易方式。结果代价就是本月底正在和家人看电视的时候，突然出现一个对话框，上面写着：您尾号为XX的银行卡余额不足，请于X日之前补足款项。这个对话框正好出现在画面中央，同时遥控器也没用了，简直神作。一查发现是上个月用支付宝太多，结果支付宝关联的是信用卡，信用卡关联的是借记卡，借记卡余额不足了……

**本期个人签名**
筹钱打捞德国老婆。

## 初心者



《神圣王国》是一个让人纠结的游戏。作为名副其实的精神续作，它恰好证明了一款游戏的优秀程度终究是要看整个开发过程的短板何在。“前作”的不足之处虽然在《神圣王国》里面变得充实了，但是其他方面的缺陷实在太多，就连原班人马担当的配乐都有失水准，更不用说那简陋的美工水平了。就算明显可以看到制作组在游戏系统和某些方面的表现力上都下了不少功夫，让人觉得值得一玩，也很容易会因为那些缺少雕琢的地方和各种不经推敲的设定，而使得玩家的评价两极分化。简而言之，就是跟前作正好相反了：一个是不够耐玩却历久弥新的艺术品，一个是把玩法都塞进去了，但是外在吸引力却非常有限的廉价玩具。不过后来当我看到职员表时也就释然了，寥寥可数的几个主创成员基本都身兼五六个职位，这根本就是独立游戏工作室的规模啊……

顺带一提，出于对《圣骑战史》的特殊感情，我又回去翻了一下汉化版的帖子，发现居然还有新玩家（当然了求资源的更多），于是又一次深感香草社不做续作真是天大的遗憾。

**本期个人签名**
单抽终于出了SSR，这种“这把课金值了！”的感觉到底是怎么回事。

## 乙太



●抽空看了《数码兽大冒险 tri》的第一章，最大的感受就是角色之间的感情线突然变复杂了。新版人设说实话挺见仁见智的，但是动画质量不高以及时不时的角色作画崩坏着实让我有些失望，不过最后奥米加兽和阿尔法兽的对决还是质量挺高的，不过就是太短了。从目前第二章的宣传图来看，这次的动画似乎有让初代动画主角数码兽的究极体全部登场的意思，还是挺让人期待的。

●被人安利去看《朝5晚9》，发现山P和十元搭在一起莫名地有CP感。可能是因为角色定位的不同，十元这次的着装风格终于不再是为Snidel打广告了，偏成熟的搭配意外讨喜。山P看上去是老了不少，不过走起J家步来还是韵味十足（什么鬼）。总之，想要感受一下恋爱的酸臭味的朋友可以考虑追一下这部剧，另外来自Back Number的ED意外的好听。

**本期个人签名**
2015年已不足30天。

## 筒子君



这期截稿日前，眼看还有大量工作没有完成，于是买了一打能量饮料开起了夜车。因为当天气温还有二十来度，傍晚回到公司时，短裤短袖好不惬意。结果等到了白天，发现编辑部的大家一个个都身着毛衣、夹克，筒子君我就顺手看了一眼天气预报，此时气温和昨天相比已经拦腰砍了一半，随后下班时顶着无比困倦追凉风，简直不能更酸爽。

这期内推上了《星球大战》的攻略，原本表示对本作没什么兴趣的我，结果玩了两局步兵机运输战，就老老实实的入了游戏季票，嘴上明明说不要，身体却……因为沉迷于各种光枪射击，现在满脑子都是“jiu、jiu、jiu”的声音，别问我枪声是怎么个动静，jiu！

初迎降温

**本期个人签名**
恍如隔世，一夜入冬！

## 稀饭



【一本满足】《辐射4》、《古墓丽影 崛起》、《怪物猎人×》试玩版和美剧《杰斯卡·琼斯》轮番杀到，中间还夹杂着《炉石传说》的新冒险模式，加上《吉尼斯世界纪录大全玩家游戏版》的制作，整个11月中下旬有种充实到爆炸的感觉，除了睡眠，我没感觉自己有什么不满足的地方，一天能够把超过16小时的时间都投入到上面就是我能够做出最好的回应了，而且更令人感到幸福的是，前两个游戏都有中文版，玩起来毫无障碍，要是国行主机的游戏阵容和服务能够再国际化一些，我感觉当个中国玩家也渐渐地和当个其他国家的玩家没什么分别了，所以当下虽美好，未来却更值得期待啊。

【漫威威武】《美国队长 内战》预告片也就一般般，看了一遍就关了。

**本期个人签名**
被完美代理的《星际战甲》卖相还不错，回头要玩一玩支持一下国行。

## 哪尼



◆上期吐槽过深圳的天气之后，气温仍然是居高不下，直到截稿的前两天才骤然转冷，不过据气象台报道之后还会持续回暖，看来这首《夏、終わらないで》我是得这么一直听下去了……

◆不久前才知道minato（流星P）竟然出道了，没想到除了调教水平高，本人的唱功也十分了得，《Magnet》的翻唱必须给好评！

◆被拉进WS这个卡牌大坑后，真的就是一发不可收拾了。虽然《LoveLive！》系列已经组了五六套不同的套路，不过由于近期宇宙人、纱迦以及掌机王毛老师等人接连补充新的“军备”，因此也忍不住又入了一套《偶像大师 灰姑娘女孩》的卡组。放一张目前所用的三个系列的合照吧，以后请叫我“偶像派”玩家（笑），哈啦休！

**本期个人签名**
“嘿嘿嘿”



NEW GAME SCHEDULE

# 新作发售表

红色字体 为注目游戏
蓝色字体 为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为
**2015.11.27-2016.08.23**

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

随着新一次任天堂直面会的召开，几个受到关注的Wii U作品的具体发售日都得到了公开，其他机种的游戏发售计划整体变动不大，而前作颇有黑马气质的《杀出重围 人类分裂》则宣布了延期半年，定于明年的8月23日发售，恐怕期待本作的玩家需要等上好一阵子了。

## PLAYSTATION4

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2015 年 11 月 | | | | | |
| 27 日 | 潜龙谍影 V 幻痛 | Metal Gear Solid V The Phantom Pain | Konami | 动作冒险 | 中文版 |
| 2015 年 12 月 | | | | | |
| 1 日 | 功夫熊猫 传奇对决 | Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends | Little Orbit | 动作 | 美版 |
| 1 日 | 彩虹六号 围攻行动 | Tom Clancy's Rainbow Six Siege | Ubisoft | 主视角射击 | 中文版 |
| 1 日 | 正当防卫 3 | Just Cause 3 | Square Enix | 动作冒险 | 美版 |
| 10 日 | 命运石之门 0 | Steins;Gate Zero | 5pb. | 文字冒险 | 日版 |
| 10 日 | Nitro+ 爆破者 少女们的无尽决斗 | Nitro+ Blasterz: Heroines Infinite Duel | Marvelous | 格斗 | 日版 |
| 10 日 | 重力异想世界 重制版 | GRAVITY DAZE Remaster | SCE | 动作 | 中文版 |
| 17 日 | 求生档案 天空的彼端 | イグジストアーカイヴ –The Other Side of the Sky– | Spike Chunsoft | 角色扮演 | 日版 |
| 17 日 | JOJO 的奇妙冒险 天堂之眼 | ジョジョの奇妙な冒険 アイズオブヘブン | BNEI | 动作 | 日版 |
| 17 日 | 电击文库 战斗巅峰 再燃 | 电击文库 FIGHTING CLIMAX IGNITION | SEGA | 格斗 | 日版 |
| 24 日 | 噬神者 解放重生 | 噬神者 解放重生 | BNEI | 动作 | 中文版 |
| 2016 年 1 月 | | | | | |
| 14 日 | 奥丁领域 利弗诗拉希尔 | オーディンスフィア レイヴスラシル | Atlus | 角色扮演 | 日版 |
| 21 日 | 生化危机 0 重制版 | BioHazard 0: HD Remaster | Capcom | 动作冒险 | 日版 |
| 21 日 | 如龙 极 | 龙が如く 极 | SEGA | 动作冒险 | 中文版 |
| 26 日 | 乐高 漫威复仇者联盟 | LEGO Marvel's Avengers | WB Games | 动作冒险 | 美版 |
| 28 日 | 勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧 | ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを復活せよ | Square Enix | 角色扮演 | 日版 |
| 28 日 | 恋姬演武 | 恋姬演武 | Yeti | 动作 | 日版 |
| 28 日 | 三国志 13 | 三国志 13 | Koei Tecmo | 策略 | 中文版 |
| 2016 年 2 月 | | | | | |
| 2 日 | 火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4 | 火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4 | BNEI | 动作 | 中文版 |
| 4 日 | 战场的女武神 重制版 | 战场のヴァルキュリア リ－マスタ－ | SEGA | 角色扮演 | 中文版 |
| 9 日 | 神威 9 号 | Mighty No. 9 | Deep Silver | 平台动作 | 美版 |
| 16 日 | 街头霸王 V | Street Fighter Ⅴ | Capcom | 格斗 | 中文版 |
| 18 日 | 祭品与雪之刹那 | いけにえと雪のセツナ | Square Enix | 角色扮演 | 日版 |
| 23 日 | 孤岛惊魂 野蛮纪元 | Far Cry : Primal | Ubisoft | 主视角射击 | 中文版 |
| 25 日 | 星之海洋 5 忠诚与背叛 | スターオーシャン 5 Integrity and Faithlessness | Square Enix | 角色扮演 | 日版 |
| 25 日 | 死或生 极限沙滩排球 3 幸运女神 | デッド オア アライブ エクストリーム 3 フォーチュン | Koei Tecmo | 体育 | 日版 |
| 25 日 | 假面骑士 斗骑大战 创生 | 假面ライダ－バトライド・ウォ－创生 | BNEI | 动作 | 日版 |
| 2016 年 3 月 | | | | | |
| 8 日 | 全境封锁 | Tom Clancy's The Division | Ubisoft | 角色扮演 | 中文版 |
| 11 日 | 杀手 47 | Hitman | Square Enix | 动作冒险 | 美版 |
| 18 日 | 未知海域 4 贼途末路 | Uncharted 4: A Thief's End | SCE | 动作冒险 | 中文版 |
| 24 日 | 黑暗之魂 Ⅲ | Dark Souls Ⅲ | BNEI | 动作 | 日版 |
| 2016 年 4 月 | | | | | |
| 26 日 | 黑手党 Ⅲ | Mafia III | 2K Games | 动作冒险 | 美版 |
| 2016 年 5 月 | | | | | |
| 3 日 | 天生战狂 | Battleborn | 2K Games | 角色扮演 | 美版 |
| 24 日 | 镜之边缘 催化剂 | Mirror's Edge Catalyst | EA | 动作 | 美版 |
| 2016 年 8 月 | | | | | |
| 23 日 | 杀出重围 人类分裂 | Deus Ex: Mankind Divided | Square Enix | 动作冒险 | 美版 |

## XBOXONE

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2015 年 12 月 | | | | | |
| 1 日 | 功夫熊猫 传奇对决 | Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends | Little Orbit | 动作 | 美版 |
| 1 日 | 彩虹六号 围攻行动 | Tom Clancy's Rainbow Six Siege | Ubisoft | 主视角射击 | 中文版 |
| 1 日 | 正当防卫 3 | Just Cause 3 | Square Enix | 动作冒险 | 美版 |
| 2016 年 1 月 | | | | | |
| 21 日 | 生化危机 0 重制版 | BioHazard 0: HD Remaster | Capcom | 动作冒险 | 日版 |
| 26 日 | 乐高 漫威复仇者联盟 | LEGO Marvel's Avengers | WB Games | 动作冒险 | 美版 |
| 28 日 | 三国志 13 | 三国志 13 | Koei Tecmo | 策略 | 中文版 |
| 2016 年 2 月 | | | | | |
| 5 日 | 火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4 | Naruto Shippuden: Narutimate Storm 4 | BNEI | 动作 | 美版 |
| 9 日 | 神威 9 号 | Mighty No. 9 | Deep Silver | 平台动作 | 美版 |
| 23 日 | 孤岛惊魂 野蛮纪元 | Far Cry : Primal | Ubisoft | 主视角射击 | 中文版 |
| 2016 年 3 月 | | | | | |
| 8 日 | 全境封锁 | Tom Clancy's The Division | Ubisoft | 角色扮演 | 中文版 |
| 11 日 | 杀手 47 | Hitman | Square Enix | 动作冒险 | 美版 |
| 24 日 | 黑暗之魂 Ⅲ | Dark Souls Ⅲ | BNEI | 动作 | 日版 |
| 2016 年 4 月 | | | | | |
| 5 日 | 量子破碎 | Quantum Break | Microsoft Game Studios | 动作冒险 | 美版 |
| 26 日 | 黑手党 Ⅲ | Mafia III | 2K Games | 动作冒险 | 美版 |
| 2016 年 5 月 | | | | | |
| 3 日 | 天生战狂 | Battleborn | 2K Games | 角色扮演 | 美版 |
| 24 日 | 镜之边缘 催化剂 | Mirror's Edge Catalyst | EA | 动作 | 美版 |
| 2016 年 8 月 | | | | | |
| 23 日 | 杀出重围 人类分裂 | Deus Ex: Mankind Divided | Square Enix | 动作冒险 | 美版 |

## PLAYSTATION3

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2015 年 11 月 | | | | | |
| 27 日 | 潜龙谍影 V 幻痛 | Metal Gear Solid V The Phantom Pain | Konami | 动作冒险 | 中文版 |
| 2015 年 12 月 | | | | | |
| 1 日 | 功夫熊猫 传奇对决 | Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends | Little Orbit | 动作 | 美版 |
| 10 日 | 命运石之门 0 | Steins;Gate Zero | 5pb. | 文字冒险 | 日版 |
| 10 日 | Nitro+ 爆破者 少女们的无尽决斗 | Nitro+ Blasterz: Heroines Infinite Duel | Marvelous | 格斗 | 日版 |
| 17 日 | JOJO 的奇妙冒险 天堂之眼 | ジョジョの奇妙な冒険 アイズオブヘブン | BNEI | 动作 | 日版 |
| 17 日 | 电击文库 战斗巅峰 再燃 | 电击文库 FIGHTING CLIMAX IGNITION | SEGA | 格斗 | 日版 |
| 2016 年 1 月 | | | | | |
| 14 日 | 奥丁领域 利弗诗拉希尔 | オーディンスフィア レイヴスラシル | Atlus | 角色扮演 | 日版 |
| 21 日 | 生化危机 0 重制版 | BioHazard 0: HD Remaster | Capcom | 动作冒险 | 日版 |
| 21 日 | 如龙 极 | 龙が如く 极 | SEGA | 动作冒险 | 中文版 |
| 26 日 | 乐高 漫威复仇者联盟 | LEGO Marvel's Avengers | WB Games | 动作冒险 | 美版 |
| 28 日 | 勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧 | ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを復活せよ | Square Enix | 角色扮演 | 日版 |
| 28 日 | 恋姬演武 | 恋姬演武 | Yeti | 动作 | 日版 |
| 28 日 | 三国志 13 | 三国志 13 | Koei Tecmo | 策略 | 日版 |
| 2016 年 2 月 | | | | | |
| 9 日 | 神威 9 号 | Mighty No. 9 | Deep Silver | 平台动作 | 美版 |
| 25 日 | 星之海洋 5 忠诚与背叛 | スターオーシャン 5 Integrity and Faithlessness | Square Enix | 角色扮演 | 日版 |
| 25 日 | 假面骑士 斗骑大战 创生 | 假面ライダ－バトライド・ウォ－创生 | BNEI | 动作 | 日版 |

## PLAYSTATION VITA

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2015 年 12 月** | | | | | |
| 3 日 | 干物妹小埋 干物妹育成计划 | 干物妹！うまるちゃん 干物妹育成計画 | Furyu | 模拟养成 | 日版 |
| 3 日 | 文明 变革 2+ | シヴィライゼーション レボリューション 2+ | 2K | 策略模拟 | 中文版 |
| 10 日 | 命运石之门 0 | Steins;Gate Zero | 5pb. | 文字冒险 | 日版 |
| 10 日 | 英雄传说 空之轨迹 SC 进化版 | 英雄传说 空の轨迹 SC Evolution | 角川 Games | 角色扮演 | 日版 |
| 10 日 | 偶像大师 Must Songs 红盘・蓝盘 | アイドルマスタ－マストソングス 赤盘 / 青盘 | BNEI | 音乐 | 日版 |
| 10 日 | 女武神驱动 比丘尼 | VALKYRIE DRIVE –BHIKKHUNI– | Marvelous | 动作 | 日版 |
| 17 日 | 在迷宫地下死去 | メイQノ地下ニ死ス | Compile Heart | 角色扮演 | 日版 |
| 17 日 | 求生档案 天空的彼端 | イグジストアーカイヴ -The Other Side of the Sky- | Spike Chunsoft | 角色扮演 | 日版 |
| 17 日 | 电击文库 战斗巅峰 再燃 | 电击文库 FIGHTING CLIMAX IGNITION | SEGA | 格斗 | 日版 |
| 17 日 | 奇迹女孩祭 | ミラクルガールズフェスティバル | SEGA | 音乐 | 日版 |
| 23 日 | 机动战士高达 EXTREME VS-FORCE | 机动战士ガンダム EXTREME VS-FORCE | BNEI | 动作 | 日版 |
| 24 日 | 噬神者 解放重生 | 噬神者 解放重生 | BNEI | 动作 | 中文版 |
| **2016 年 1 月** | | | | | |
| 14 日 | 太空战机爆发 编年史救世主 | ダライアスバ－スト クロニクルセイバ－ズ | 角川 Games | 射击 | 日版 |
| 14 日 | 奥丁领域 利弗诗拉希尔 | オーディンスフィア レイヴスラシル | Atlus | 角色扮演 | 日版 |
| 26 日 | 乐高 漫威复仇者联盟 | LEGO Marvel's Avengers | WB Games | 动作冒险 | 美版 |
| 28 日 | 勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧 | ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを復活せよ | Square Enix | 角色扮演 | 日版 |
| 28 日 | 学战都市六芒星 凤华绚烂 | 学战都市アスタリスク 凤华绚烂 | BNEI | 动作 | 日版 |
| **2016 年 2 月** | | | | | |
| 18 日 | 舰队收藏 改 | 舰これ 改 | 角川 Games | 策略模拟 | 日版 |
| 18 日 | 祭品与雪之刹那 | いけにえと雪のセツナ | Square Enix | 角色扮演 | 日版 |
| 25 日 | 勇者将死 | 勇者死す。 | 日本一 Software | 角色扮演 | 日版 |
| 25 日 | 死或生 极限沙滩排球 3 美丽女神 | デッド オア アライブ エクストリ－ム 3 ヴィ－ナス | Koei Tecmo | 体育 | 日版 |
| 25 日 | 假面骑士 斗骑大战 创生 | 假面ライダ－バトライド・ウォ－创生 | BNEI | 动作 | 日版 |
| **2016 年 4 月** | | | | | |
| 21 日 | 顶点之人 | アッパ－ズ | Marvelous | 动作 | 日版 |

## XBOX360

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2015 年 12 月** | | | | | |
| 1 日 | 功夫熊猫 传奇对决 | Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends | Little Orbit | 动作 | 美版 |
| **2016 年 1 月** | | | | | |
| 21 日 | 生化危机 0 重制版 | BioHazard 0: HD Remaster | Capcom | 动作冒险 | 日版 |
| 26 日 | 乐高 漫威复仇者联盟 | LEGO Marvel's Avengers | WB Games | 动作冒险 | 美版 |
| **2016 年 2 月** | | | | | |
| 9 日 | 神威 9 号 | Mighty No. 9 | Deep Silver | 平台动作 | 美版 |

## Nintendo 3DS

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2015 年 11 月** | | | | | |
| 28 日 | 怪物猎人 X | モンスターハンタークロス | Capcom | 动作 | 日版 |
| **2015 年 12 月** | | | | | |
| 1 日 | 功夫熊猫 传奇对决 | Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends | Little Orbit | 动作 | 美版 |
| 3 日 | 马里奥与路易 RPG 纸片马里奥 MIX | マリオ&ルイージ RPG ペーパーマリオ MIX | Nintendo | 角色扮演 | 日版 |
| 17 日 | 怪物弹珠 | モンスターストライク | Mixi | 角色扮演 | 日版 |
| 24 日 | 徽章机器人 9 甲虫版 | メダロット 9 カブト Ver. | Rocket Company | 角色扮演 | 日版 |
| 24 日 | 徽章机器人 9 锹形虫版 | メダロット 9 クワガタ Ver. | Rocket Company | 角色扮演 | 日版 |
| **2016 年 1 月** | | | | | |
| 14 日 | 卡片战斗先导者 G 奔向胜利 | カードファイト!!ヴァンガード G ストライド トゥ ビクトリー!! | Furyu | 策略 | 日版 |
| 21 日 | 塞尔达无双 海拉尔全明星 | ゼルダ无双 ハイラルオールスターズ | Koei Tecmo | 动作 | 日版 |
| 26 日 | 乐高 漫威复仇者联盟 | LEGO Marvel's Avengers | WB Games | 动作冒险 | 美版 |
| **2016 年 2 月** | | | | | |
| 10 日 | 真・女神转生Ⅳ 终结 | 真・女神转生 IV FINAL | Atlus | 角色扮演 | 日版 |
| 18 日 | 马里奥与索尼克 里约奥运会 | マリオ&ソニック AT リオオリンピック | Nintendo | 体育 | 日版 |
| 25 日 | 洛克人 经典合集 | ロックマン クラシックス コレクション | Capcom | 动作 | 日版 |
| 27 日 | 口袋妖怪 黄 | ポケットモンスタ－ピカチュウ | Nintendo | 角色扮演 | 日版 |
| 27 日 | 口袋妖怪 绿 | ポケットモンスタ－緑 | Nintendo | 角色扮演 | 日版 |
| 27 日 | 口袋妖怪 红 | ポケットモンスタ－赤 | Nintendo | 角色扮演 | 日版 |
| 27 日 | 口袋妖怪 蓝 | ポケットモンスタ－青 | Nintendo | 角色扮演 | 日版 |

## WiiU

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2015 年 12 月** | | | | | |
| 5 日 | 妖怪手表热舞 舞力全开特别版 | 妖怪ウォッチダンス JUST DANCE スペシャルバージョン | Level–5 | 音乐 | 日版 |
| 15 日 | 功夫熊猫 传奇对决 | Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends | Little Orbit | 动作 | 美版 |
| 26 日 | 幻影异闻录 #FE | 幻影异闻录 #FE | Nintendo | 角色扮演 | 日版 |
| **2016 年 1 月** | | | | | |
| 26 日 | 乐高 漫威复仇者联盟 | LEGO Marvel's Avengers | WB Games | 动作冒险 | 美版 |
| 28 日 | 马里奥网球 终极扣杀 | マリオテニス ウルトラスマッシュ | Nintendo | 体育 | 日版 |
| **2016 年 2 月** | | | | | |
| 9 日 | 神威 9 号 | Mighty No. 9 | Deep Silver | 平台动作 | 美版 |
| **2016 年 3 月** | | | | | |
| 10 日 | 塞尔达传说 黄昏公主 HD | Zelda no Densetsu: Twilight Princess HD | Nintendo | 角色扮演 | 日版 |
| 18 日 | 口袋铁拳 | Pokken Tournament | Nintendo | 格斗 | 日版 |
| **2016 年 4 月** | | | | | |
| 21 日 | 星际火狐 零 | Star Fox Zero | Nintendo | 射击 | 日版 |

### 11.28 怪物猎人 × 攻略预定

3DS 动作 ■ Capcom ■ 无对应周边 推荐度 S



以“×”为名的本作，虽然并非传统意义上的正统续作，但对于整个《怪物猎人》系列”的发展却有着特别的意义。游戏首次引入了狩猎风格及华丽的狩技系统，让每种武器都操作方式更加多变。除此之外，新内容的丰富程度也毫不含糊，四种主题怪在数量上就达到了系列之最，全新的“猫猎人”模式则是首次允许玩家操纵艾露猫进行战斗，即便是老玩家也能体验到十足的新鲜感。而最为特别的是，玩家将可以回到过往掌机平台作品的村庄中去，实在是情怀满满啊！

### 12.01 彩虹六号 围攻行动 攻略预定

多机种 主视角射击 ■ Ubisoft ■ 对应机种为：PS4/XOne 推荐度 A



《彩虹六号 围攻行动》按照目前业界的潮流，把游戏的内核完全专注在了网络对战上，玩家将会有机会扮演多国的反恐部队成员，在组成队伍后，进行五对五的多种情景模拟战斗，包括挟持和解救人质和寻找炸弹等等，不同的部队成员有着不同的能力，在防守和进攻上都各有特色，每个队伍只能有五位成员，所以发挥各自能力并制定合适的战术就是游戏的魅力之一，同时本作对应物理损坏系统，场景当中的许多结构都是可以被破坏的，玩家可以通过拆墙破窗的方式以非常规的手段击败敌人。

### 12.01 正当防卫 3 攻略预定

多机种 文字冒险 ■ Square Enix ■ 对应机种为 PS4/XOne 推荐度 A



“《正当防卫》系列”的最新作，本作的故事发生在风光无限的地中海群岛，主角依旧是玩家们所熟悉的“人形兵器”Rico。依旧采用开放式世界，主角的各类装备都得到了大幅升级，新加入的飞行服与钩爪和降落伞结合使用的话，甚至能实现无限飞行这样的畅快体验，另有大量的全新的武器和载具等内容，通过技能升级还可以让这这些装备的效果最大化。游戏场景的可破坏程度也进一步加强，制作组还专门准备了各式各样的爆炸物，绝对会让玩家的每一次行动都异常火爆。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

# 游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下


**ARC**

异说 最终幻想 光盘

**3DS**

跨界计划2 勇敢新世界 8
马里奥与路易RPG 纸片马里奥MIX 光盘
真・女神转生Ⅳ 终结 光盘

**Wii U**

幻影异闻录#FE 14 光盘
口袋铁拳 光盘
塞尔达传说 黄昏公主HD 光盘
星际火狐 零 光盘

**PSV**

根源信件 光盘
海贼王 热血沸腾 光盘
空之舟 Q 9
狂野夏威夷 5
龙翅汤 9
神圣王国 9 64
死或生 极限沙滩排球3 光盘
索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士 8 32

**PS3**

COD 黑色行动Ⅲ 48
龙翅汤 9
如龙 极 光盘
索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士 8 32

**PS4**

COD 黑色行动Ⅲ 48
彩虹六号 围攻行动 光盘
苍蓝革命的女武神 18 光盘
辐射4 10 117
根源信件 光盘
海贼王 热血沸腾 光盘
绝体绝命都市4 Plus ~夏日回忆~ 5
狂野夏威夷 5
龙翅汤 9
如龙 极 光盘
神圣王国 9 64
守望先锋 光盘
死或生 极限沙滩排球3 光盘
索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士 8 32
星球大战 战斗前线 8 20
血源诅咒 老猎人 9
质量效应 仙女座 光盘

**X360**

COD 黑色行动Ⅲ 48
古墓丽影 崛起 11 91

**Xbox One**

COD 黑色行动Ⅲ 48
彩虹六号 围攻行动 光盘
辐射4 10 117
古墓丽影 崛起 11 91
光环5 守护者 70
海贼王 热血沸腾 光盘
骑士小队 9
守望先锋 光盘
星球大战 战斗前线 8 20
战争宝石 9
质量效应 仙女座 光盘




**《辐射 4》游戏黄金眼、《最上游》等众多原创栏目新鲜出炉！**
**还有《买买买》等更多精彩内容即将更新，敬请期待！**

## 更多网络节目请登录

土豆视频　腾讯视频　搜狐视频

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入"游戏机实用技术"，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。



热血最强
最后生还者DLC 遗弃 全程邪道全球最速




特别收录
最上游25——X360的九大创举




特别收录
《星球大战 战斗前线》DICE发言人访谈



特别收录
2015暴雪嘉年华现场集锦

### 特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
**16：9** 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

**热血最强**
**最后生还者DLC 遗弃**
全程邪道全球最速

**特别收录**
最上游 25
**X360的九大创举**
**辐射4**
游戏黄金眼
**2015暴雪嘉年华现场集锦**
**星球大战 战斗前线**
DICE 发言人采访
**横行霸道Ⅴ 版**
天线宝宝

**新作影像集锦**
彩虹六号 围攻行动
质量效应 仙女座
守望先锋 | 如龙 极
死或生 极限沙滩排球 3
苍蓝革命的女武神
塞尔达传说 黄昏公主 HD
星际火狐 零 | 幻影异闻录 #FE
口袋铁拳 | 真・女神转生Ⅳ 终结
马里奥与路易 RPG 纸片马里奥 MIX
根源信件 | 海贼王 热血沸腾
异说 最终幻想

**电影前线**
九九九 | 月行者
惊天魔盗团 2
爱丽丝梦游仙境 2 镜中奇遇记
海底总动员 2 寻找多莉

**ENDING SONG**
《苍翼默示录 神明之梦》街机版 OP

## 信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：




1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

## 机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

| | |
|---|---|
| 3DS | Nintendo公司出品 |
| FC | Family Computer，Nintendo公司出品 |
| GBA | Gameboy Advance，Nintendo公司出品 |
| NDS | Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品 |
| PS | PlayStation，Sony公司出品 |
| PS2 | PlayStation 2，Sony公司出品 |
| PS3 | PlayStation 3，Sony公司出品 |
| PS4 | PlayStation 4，Sony公司出品 |
| PSP | PlayStation Portable，Sony公司出品 |
| PSV | PlayStation Vita，Sony公司出品 |
| SFC | Super Family Computer，Nintendo公司出品 |
| Wii | Nintendo公司出品 |
| Wii U | Nintendo公司出品 |
| Xbox | Microsoft公司出品 |
| X360 | Xbox 360，Microsoft公司出品 |
| XOne | Xbox One，Microsoft公司出品 |

收藏者 ____________　　收藏日期 ____________



# 投身星战世界，体验未来战火！

## 星球大战 战斗前线
## Star Wars Battlefront

机种：PS4/XOne
类型：主视角射击
发行商：EA
发售日：2015年11月18日




# 潜龙谍影V 幻痛 终极档案

**由UCG与国内最专业的《MGS》主题论坛“谍海游龙”（MGCN）**
**联合打造的《潜龙谍影V 幻痛》完全攻略本+资料集**

全书有超过200页和数十万字的精彩内容，使玩家在游戏内外都能深入了解这一游戏史上的伟大系列

–详细攻略–

## 《潜龙谍影V 幻痛》中、美、日全版本通用攻略 为你的完美攻关之路保驾护航

–深度评论–

**《幻痛》是终结，也是开始。极具深度的精品特稿带您深入《潜龙谍影V 幻痛》乃至整个系列背后的故事以及开发秘辛**

–周边赏析–

从多彩的周边探究《潜龙谍影》系列的别样精彩
领略游戏之外的独特魅力

–谍影百科–

详尽收录《潜龙谍影》系列迄今为止的剧情、机体、人物等各种资料，可谓包罗万象，让玩家理解系列精彩而又深邃的剧情时不再迷惘

## 领略《潜龙谍影》系列的绝伦精彩，从这里开始！

vd.ucg.cn

UCG微店
优惠不断

## 12月8日全国上市

# 新世代，新大赏

独家网络合作伙伴 VGtime.com

下期大赏正式开锣！
**随刊附赠选票**
丰厚主机大礼等你来拿！

UCG 2015年度 游戏大赏 THE GAME AWARDS 玩家评选

# 掌机王SP

VOL. 240

全彩32开288页+DVD光盘






**赠品**

**塞尔达传说 三角力量 3 个火枪手 表情包贴纸**

–精走近业界–

**塞尔达传说 三角力量 3个火枪手 制作访谈**

揭露制作过程中的种种秘话

–特快专递–

SUPERBEAT XONiC（PSV）
桑塔和海盗的诅咒（3DS）
境界触发者 无界任务（PSV）
形状新发现 立体绘图方块 2（3DS）

–攻略透解–

巡夜（PSV）
噬神者 解放重生（PSV）
跨界计划 2 勇敢新世界（3DS）
塞尔达传说 三角力量 3 个火枪手（3DS）

**已上市，全国报刊亭有售**

# 口袋玩家

VOL. 96

224页正32开，18元




–口袋漫画–

## 口袋妖怪龙王传

–研究所–

《口袋妖怪超不可思议的迷宫》后续研究（2）

口袋妖怪详尽分析
再生力特性详尽分析

光盘收录：《口袋铁拳》预告集锦 +《宠物小精灵 AG》中文字幕动画

超值赠品：《口袋玩家》2016 年历

**12月13日， 全国上市**